

CHIP

Fotografii
3D

special

Editare grafică în

PHOTOSHOP

Aproape totul despre CS3

• instrumente • stiluri de layere • acțiuni

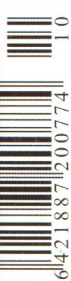
Efecte profesionale pentru imagini

• dinamică auto • neon
• foc și fum • oglindiri

Texturi proprii în câțiva pași

Retușare foto

• claritate îmbunătățită
• eliminarea imperfecțiunilor



PCD
PECD

Editare grafică:

Adobe Photoshop CS3 Extended

Extensii:

AutoEye, Color Darkroom V1.0.3, EZ Mask 1.5,
Fluid Mask 3.0.2, Mystical Lighting, Ozone 2.5,
Power Stroke 1.0, Mystical Tint Tone Color,
PhotoGraphic Edges 6.0, Texture Anarchy 1.11

Utilitare:

Foxit Reader 2.1

Fereastră către lumea IT!



FORUM

Scrie aici problema ta legată de calculatoare, comunicații sau viața de zi cu zi.
Peste 30 000 de membri ai comunității te sfătuiesc în timp real!

WWW.CHIP.RO

Editorial

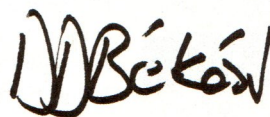
Nedreptate reparată



■ Trebuie să recunosc, în momentul în care am fost contactat de un utilizator de pe forumul CHIP, care mi-a propus să realizeze un CHIP Special dedicat graficii pe calculator și editării imaginii, n-am stat nicio secundă pe gânduri. Domeniul nu îmi este străin întru-totul, deoarece cu mult timp în urmă am cochetat și eu cu grafica, Photoshop-ul fiind unul dintre programele care mi-a umplut multe nopți. În plus, domeniul este extrem de interesant și din păcate până acum a fost neglijat. Este drept, au mai fost articole pe ici-colo, prin CHIP sau CHIP Foto-Video digital, dar nu a existat o revistă care să se ocupe exclusiv de editarea imaginii.

Din fericire, nedreptatea a fost reparată, odată cu apariția acestei reviste. În paginile ei veți găsi o sumedenie de workshop-uri și sfaturi, cu ajutorul cărora pe de o parte veți putea utiliza mai eficient Photoshop-ul, iar pe de altă parte veți învăța să aplicați asupra imaginilor dumneavoastră noi și interesante efecte. Bineînțeles, și în cazul în care nu sunteți fani Adobe veți putea utiliza sfaturile prezentate aici, deoarece la urma urmei de multe ori contează mai puțin uneltele folosite și mai mult metodele.

Daniel Dănilă-Békési



CUPRINS

- 3 Editorial
- 4 Cuprins
- 5 Cuprins CD

INTRODUCERE

6 CS3 - de la bine înspre mai bine

Adobe. Acest nume are o rezonanță specială în mintea oricărui designer de pe planetă. În timp, compania a devenit sinonimă cu designul, cu instrumentele de o înaltă ținută profesională al căror scop este atingerea de noi limite tehnologice și ergonomice ale procesului complicat care se numește design.

12 Un progres natural

Fiecare versiune Photoshop a adus cu sine o pleiadă de îmbunătățiri și unelte noi. Să vedem pe scurt ce surprize ne rezervă cea mai recentă versiune, CS3.

PRACTICĂ

16 Pensule și creioane digitale

Fiind un program de grafică, Adobe Photoshop se bazează mult pe conceptul de pictură digitală. Vă propunem o trecere în revistă a instrumentelor fără de care arta digitală nu ar mai fi ceea ce este astăzi.

20 Condimente pentru imaginile proprii

Dacă ați folosit vreodată Photoshop pentru un proiect serios, probabil că ați folosit măcar un Layer Style. Vă vom purta prin fiecare „stil” prezent într-o instalare normală de Photoshop și vă vom descrie cele mai importante opțiuni pe care le aveți la dispoziție.

24 Photoshop pe bandă rulantă

Lucrul în Photoshop poate deveni un proces monoton, mai ales atunci când trebuie să repetați de nenumărate ori aceiași pași. Din fericire, există o modalitate de a scăpa de monotonie – prin automatizarea operațiilor.

27 Photoshop pentru piromani

Există mai multe metode de reproducere a efectelor de fum și foc, însă de multe ori, rezultatul nu este realist. Vă prezentăm în acest articol o modalitate de a crea banalul foc și, în exclusivitate, o nouă metodă de a crea fumul, chiar și în lipsa flăcărilor.

30 Photoshop în barul de noapte

În următorul workshop vom încerca să atribuim unui text un efect de neon. Singurul instrument necesar: aplicația de editare a imaginilor Photoshop.

32 Imitații proprii

Uneori veți avea nevoie de anumite texturi, pentru un proiect sau altul. În cele ce urmează, vă prezentăm două workshop-uri care vă vor arăta cum puteți crea de la zero texturi care imită piatra, respectiv lemnul.

36 Layout original

Vă propunem un exercițiu de viteză și calitate: vom vedea cât de ușor este să creăm un layout pentru un flyer, folosindu-ne de Photoshop.

40 Glory shot

Pentru realizarea efectelor profesionale, de multe ori este suficient să utilizați Photoshop, în locul unui studio foto.

42 Glamour Photo

Cu tot machiajul sofisticat aplicat fotomodelelor, anumite trăsături nu pot fi acoperite sau evidențiate prin această metodă. Chiar dacă s-ar putea, soluția post producției este mult mai viabilă.

46 Ten fără pete

Machiajul disponibil în studiourile foto profesionale face ca pistrii și alte imperfecțiuni să dispară, ca prin minune. Din fericire, acest lucru este posibil chiar și numai cu ajutorul Photoshop-ului.

48 Subliniați detaliile fotografiilor

Dacă vă nemulțumește nivelul de detaliu și claritate al unei fotografii, pe lângă clasicele Sharpen și Unsharp Mask, puteți încerca îmbunătățirea imaginilor folosind canalele de culoare și lucrând cu layer-ele.

50 Alb-negru de efect

Bogăția imaginilor color, fie ele și 32bit HDR, pălește în fața unei fotografii alb-negru bine făcută. Vă prezentăm două modalități foarte simple și eficiente de a obține un astfel de rezultat.

52 Efecte monocrome

Aflați cum puteți converti o fotografie parțial în monocrom, obținând efecte deosebite.

54 Dinamica auto la nivelul următor

Ne sunt cunoscute fotografiile grozave cu mașini, imortalizate la viteze înalte. Dinamica face imaginile respective atât de atrăgătoare. Aflați cum puteți simula efectul în Photoshop.

56 Efectul „WOW”

Câteva moduri simple și eficiente de a transforma o fotografie banală într-una care să aducă exclamații de admirație din partea privitorului.

60 Restaurarea imaginilor vechi

Vă prezentăm o serie de trei tutoriale care vă vor ajuta să aduceți fotografiile vechi la starea inițială, să îndepărtați urmele trecerii timpului sau chiar să dați viață fotografiilor alb-negru, colorându-le!

64 Fotografii care întrec limita

Nu ar fi frumos dacă ar exista aparate care să facă fotografii tridimensionale, ca în filmele S.F.? Desigur, ar fi nemaipomenit și sunt convins că vor fi inventate, dar, până atunci, Photoshop vă poate da o mână de ajutor.

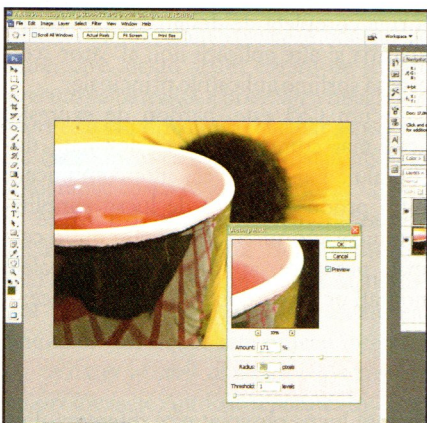
CUPRINS CD

Data fiind natura acestei ediții a revistei CHIP SPECIAL, am pregătit un CD care să vină în ajutorul dumneavoastră atunci când vine vorba de aplicarea cunoștințelor dobândite din articole.

În această ordine de idei, am strecurat varianta demo a ultimei versiuni Photoshop, CS3 Extended. Aceasta poate fi folosită gratuit timp de 30 de zile, fără nicio limitare – deci este ideală atât pentru aceia care nu dispun de un pachet Photoshop, dar și pentru utilizatorii care nu au apucat să descopere noutățile aduse de noua aplicație.

Instalare

Pentru a instala Photoshop CS3 pe calculator, este nevoie ca, în timpul instalării, să dispuneți de o conexiune activă la internet. În caz contrar, puteți obține un cod pentru varianta demo prin crearea unui cont pe www.adobe.com și solicitarea acestui număr de serie. După instalare, aveți o lună întreagă să descoperiți aplicația.



Extensii

Deși Photoshop este o aplicație cu un potențial enorm și o mulțime de abordări posibile pentru orice operațiune sau proiect, există plugin-uri care simplifică mult demersuri altfel complicate sau mai puțin evidente. Astfel, pe CD, vă așteaptă o colecție de extensii cu cele mai diverse destinații, de la crearea unor rame digitale până la retușarea fotografiilor sau aplicarea unor efecte deosebite în compoziții. Majoritatea extensiilor sunt oferite împreună cu un fișier care conține instrucțiuni de folosire, în format PDF. Pentru a-l putea citi, aveți nevoie de un program care să lucreze cu astfel de fișiere, precum Adobe Acrobat Reader, Primo PDF sau Foxit Reader – pe care îl găsiți în secțiunea de utilitare a discului.

Sperăm că veți avea multe de învățat din acest număr, dar mai ales că veți avea ocazia să aplicați aceste cunoștințe eficient în diverse situații. Acestea fiind spuse, vă dorim mult succes la învățarea celui mai răspândit program de prelucrare grafică!

CD-ul inclus poate fi utilizat în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu își asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

NOTĂ

Interfața CD-ului CHIP Special este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800 x 600 și o adâncime a culorii de 16 biți.

De aceea, nu este recomandată folosirea acestuia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția CHIP Special nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența CD-ului CHIP Special au fost testate și selectate cu grijă în redacția CHIP Special. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul CHIP Special a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus (în ordine alfabetică): BitDefender Professional 10 (furnizat de Softwin), F-Secure AntiVirus 5.40 (furnizat de Infodesign), Kaspersky Lab AntiVirus 6.0 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și PC-cilin (furnizat de GeCAD).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800 x 600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Impressum

Redacția poate fi contactată la:
Telefon: 0268-415158, 418728, 0723-570511, 0744-754983;
0368-415003, 0368-415004
Fax: 0268-418728; E-mail: redactie@chip.ro
Adresa redacției: 500010 - Brașov, str. N.D. Coceca nr.12
Adresa pentru corespondență:
500530 - Brașov, Oficiul Poștal 2, Căsuța Poștală 4

Director General: Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)
Director tehnic: Daniel Dănilă-Békési (dan_danila@vogelburda.ro)
Director editorial: Catalina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactori: Mihaela Dogaru (mihaela_dogaru@fvd.ro), Daniel Dănilă-Békési (dan_danila@fvd.ro), Andrei Licherdpol (andrei_licherdpol@fvd.ro),
Colaborator: Alexandru Sinov
CD: Andrei Licherdpol (andrei_licherdpol@fvd.ro)
Grafică, DTP: Adrian Popa (adrian_popa@chip.ro),
Adrian Armășelu (adrian_armaselu@level.ro)

Contabilitate și administrație: Maria Parge, Eva Szaszka (contabilitate@vogelburda.ro)
Financial controller: Adrian Dumitru (adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Reclamă: Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro), Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro), Cristian Toma (cristian_toma@vogelburda.ro),
Marketing: Leonte Mărginean (leonte_marginean@vogelburda.ro),
Diana Călin (diana_calin@vogelburda.ro)

Distribuție: Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro),
Romeo Dumitru (romeo_dumitru@vogelburda.ro)



Montaj și tipar: Veszprémi Nyomda ZRt., Veszprém, Ungaria

Relații internaționale: <http://www.chip.ro/html/about/international.php3>

Editura: Vogel Burda Communications SRL
Sediul editurii: 500010-Brașov Str. N.D. Coceca nr.12

Copyright:
În România: Vogel Burda Communications SRL Brașov
În Germania: Vogel Burda Holding GmbH, München,
Director: Dr. Jan Schultze

ISSN 1453-7079

Manuscrisele, inclusiv în format electronic, expediate redacției devin proprietatea editurii. Editura își rezervă dreptul de modificare a materialelor primite, precum și a datei de apariție. Reproducerea integrală sau parțială a articolelor, informațiilor sau a imaginilor apărute în revistă este permisă numai cu acordul scris al editurii. Redacția nu își asumă răspunderea pentru greșeli și inadvertențe apărute în materialele colaboratorilor și ale inserenților.



CS3 - de la bine înspre mai bine

Adobe. Acest nume are o rezonanță specială în mintea oricărui designer de pe planetă. În timp, compania a devenit sinonimă cu designul, cu instrumentele de o înaltă ținută profesională al căror scop este atingerea de noi limite tehnologice și ergonomice ale procesului complicat care se numește design. Alexandru Sinov

În urmă cu câțiva ani, Adobe a început să dezvolte o nouă suită de programe, intitulată generic CS (Creative Studio). Deși începuturile au fost relativ timide, cu probleme mai ales pe partea de optimizare a aplicațiilor, gama nouă de facilități introduse a primat, designerii fiind atrași iremediabil. Urmând linia firească a lucrurilor, CS2 a adus și mai multe inovații, schimbând aproape în totalitate modul de lucru la un proiect. Acum, CS3 „lovește” cu putere în lumea designerilor, „amenințând” cuschimbări și mai radicale.

Ying și Yang

Aproape toată lumea își aduce aminte că produsele Adobe erau singurul lucru de care aveai nevoie pentru a termina un proiect, cu condiția ca acesta să se desfășoare într-un mediu offline. În momentul în care un website intra în ecuație, lucrurile se complicau brusc, în anumite cazuri generând probleme serioase.

Cât timp era vorba despre design, Photoshop, Illustrator și eventual InDesign sau After Effects erau alegerea implicită. Dar pe partea de creație web, deși Adobe avea o gamă de instrumente, ele erau lipsite de popularitate și neajutorate în fața a ceea ce oferea Macromedia. Astfel, orice web designer era obligat să lucreze cu două suite separate de aplicații care, deși teoretic „se înțelegeau”, la nivel practic existau

multe neajunsuri și până la urmă era normal, din moment ce Adobe deținea produse omoloage Dreamweaver-ului și Flash-ului, iar Macromedia produse omoloage Photoshop-ului și Illustrator-ului; fiecare încerca din răspuțeri să-și promoveze produsele. Ambele companii își dezvoltau în permanență aplicațiile, dar această „zonă de separare” devenea din ce în ce mai evidentă, lăsând designerul undeva pe la mijloc, forțându-l să găsească metode de a ocoli incongruențele dintre cele două suite de aplicații.

Design ergonomic Adobe CS3

Se pare că și cei de la Adobe erau conștienți de acest lucru, motiv pentru care în decursul anului 2005 a apărut vestea bombă: Adobe va achiziționa Macromedia. Vestea s-a răspândit aproape instantaneu în jurul globului și cerneala a început să curgă râuri-râuri. Toată lumea făcea supoziții care mai de care mai optimiste și mai fanteziste. Pe scurt, toată comunitatea designerilor ajunsese la punctul de fierbere.

Timpu a trecut și iată că Adobe a lansat mult așteptată – cea mai așteptată – gamă CS3. După cum era de bănuț, Dreamweaver și Flash, fostele staruri Macromedia, au devenit parte integrantă a gamei Creative Studio. În încercarea de a oferi o plat-

formă completă de design, în CS3 își fac apariția și alte aplicații noi, al căror scop este să sprijine aplicațiile principale.

Acum CS3 este, pardon de expresie, „cea mai completă suită” destinată designului. Există o reală intercomunicare între produse, modul de lucru simplificându-se enorm. Să examinăm puțin cele mai populare aplicații și principalele noutăți pe care Adobe CS3 le introduce:

Interfața nouă

Primul lucru observat este diferența dintre interfața produselor CS3 și predecesoarele lor. Noul design face parte dintr-o strategie de a unifica interfețele grafice ale diferitelor produse, astfel ca la schimbarea mediului de lucru aspectul să fie mai consistent și oarecum similar. Cele două schimbări majore constau în aranjarea uneltelor pe o singură linie și introducerea unui sistem de docking pentru numeroasele ferestre pline de parametri reglabili. În cazul aplicațiilor preluate de la Macromedia, interfața este oarecum diferită, dar și în acest caz s-au făcut pași importanți pentru a transmite același „feeling”.

Bridge 2.0

Pe măsură ce Adobe dezvoltă o suită universală pentru design, nevoia unui instrument de management a devenit din ce

în ce mai stringentă. Astfel s-a născut Bridge, unul dintre cei mai ignorați și subapreciați membri ai familiei CS. Deși în aparență Bridge nu este decât un banal viewer de imagini, el ascunde multe facilități care fac viața mai ușoară oricărui designer. După cum sugerează numele, Adobe Bridge este „puntea de legătură” între diversele aplicații pe care le folosim. Fără el interoperabilitatea cu care CS3 se mândrește este redusă substanțial.

Pe parcursul diverselor versiuni de Adobe CS, Bridge a câștigat din ce în ce mai multă funcționalitate și maleabilitate, culminând cu această variantă 2.0, care face din acest program un instrument indispensabil. Interfața a fost regândită, opțându-se acum pentru un layout pe trei coloane, care face managementul spațiului mult mai eficient.

Una dintre cele mai entuziasmante facilități este introducerea conceptului de Photo Stacks, care lasă designerii să „strângă” mai multe poze într-un container separat, care apoi poate fi previzualizat separat. Zilele când cele n versiuni ale aceleiași fotografii ne inundau monitorul se pare că au dispărut. Mai mult, s-au introdus posibilități noi de sortare a asseturilor, cu ajutorul unei paletă îmbogățite de filtre, care includ acum criterii de sortare precum valoarea ISO, orientarea imaginilor (verticală sau orizontală) și chiar aspect ratio (să spunem că doriți să vizualizați doar fotografiile cu 4:3 ca aspect ratio).

Motorul de preview a fost modificat astfel încât acum afișează thumbnail-urile mai repede și cu un impact diminuat asupra resurselor sistemului. De asemenea, bug-urile din trecut care puteau interfera cu calitatea afișării imaginii (de exemplu culori inexacte) au fost reparate. În cazul în care dorim să comparăm mai multe imagini, Bridge poate acum să afișeze preview-ul a până la nouă imagini diferite.

În afară de funcția de vizualizare a pozelor, Bridge oferă și posibilitatea de a le importa. O aplicație conexasă, numită Photo Downloader vă permite să importați materiale din aparatul foto sau alt media reader. Cu ajutorul unui set impresionant de opțiuni, vă permite să automatizați diferite stagii ale procesului, cum ar fi convertirea automată la DNG (Digital Negative), formatarea, aplicarea de meta-data, redenumirea și chiar salvarea automată a unor copii de siguranță într-o altă locație.

Lăsând la o parte funcțiile de importare și preview pentru imagini, scopul primordial cu care Adobe Bridge a fost conceput este acela de a furniza o metodă de interrelaționare a programelor din suita CS. Și

la acest capitol noua versiune vine cu adăugiri semnificative, însumate de conceptul Dynamic Link. Până acum, producătorii de materiale video au fost oarecum privați de beneficiile pe care Adobe Bridge le aducea workflow-ului cu imagini statice. Mai precis, randările intermediare și importările de timeline-uri au dispărut. Lucrul cu Premiere și After Effects în tandem a devenit la fel de comod ca în cazul combinației Photoshop - InDesign, să spunem.

Adobe Photoshop CS3

Nu voi insista asupra noutăților implementate în Photoshop, deoarece am dezvoltat aceste aspecte într-un alt articol din această revistă. În schimb, mă rezum la câteva aprecieri legate de integrarea cu restul aplicațiilor. În momentul de față, Adobe Photoshop este - pe lângă Bridge - piesa centrală a amalgamului oferit de Adobe. Aproape toate proiectele posibile depind într-o măsură sau alta de designul raster; drept urmare, Photoshop are cele mai „trainice” legături în suita CS3. InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere, Dreamweaver, Flash, toate beneficiază de posibilitatea de exportare și importare interactivă. Fie că este vorba de animarea unui obiect 3D, fie de crearea unor scene virtuale, butoane, interactivitate, modificarea unui aspect al proiectului aflat într-o fază

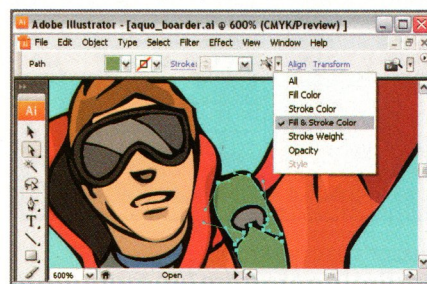
avansată de post producție, grație „tentaculelor” întinse în toate direcțiile, Photoshop poate rezolva problema imediat.

Adobe Illustrator CS3

Din 1986, de când Illustrator a fost lansat pe piață, Adobe a reușit să creeze un adevărat campion al graficii vectoriale, în fața căruia nu există competiție. Da, ați citit bine, nici măcar Corel nu mai face față gamei impresionante de unelte pe care le avem la dispoziție. Acum, la mai mult de 20 de ani distanță de prima versiune, Adobe lansează varianta a treisprezecea, care adaugă noi unelte și îmbunătățiri.

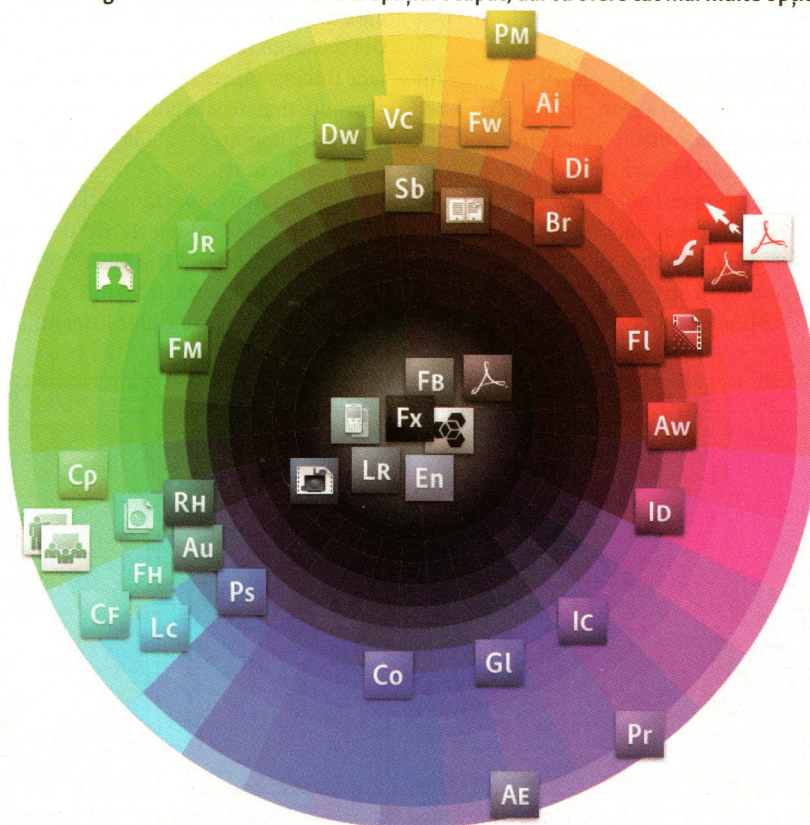
Interfața a fost modificată încât să reflecte noul stil pe care Adobe l-a implementat, bazat pe deja foarte îndrăgitul sistem de docking.

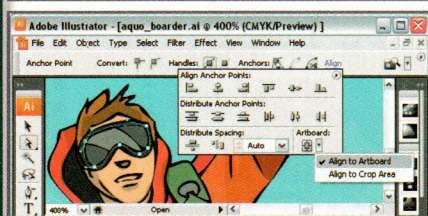
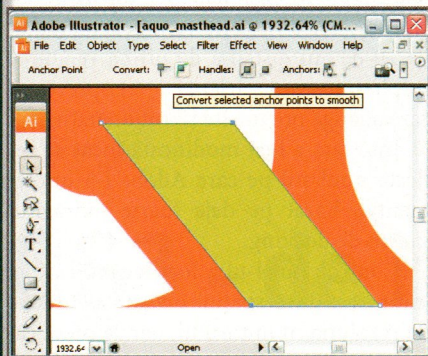
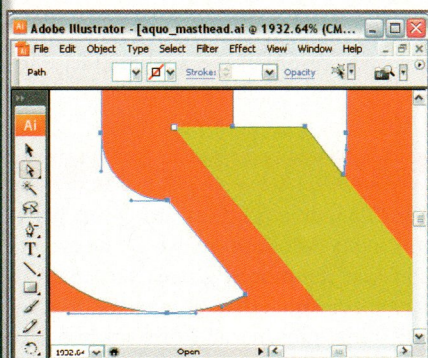
Control Panel-ul a fost regândit astfel încât să reducă spațiul ocupat în funcție de rezoluția monitorului, dar să ofere cât



CONTROL PANEL:

A fost regândit astfel încât să reducă spațiul ocupat, dar să ofere cât mai multe opțiuni.





DIRECT SELECTION TOOL:

Folosind Direct Selection Tool, toate metodele de aliniere sunt disponibile acum pentru fiecare nod al unui obiect.

mai multe opțiuni. De exemplu, dacă un path este selectat, există opțiunea de a selecta sau alinia obiectele similare, în funcție de anumiți factori.

Un nou EraserTool permite modificarea părților existente ale unei compoziții într-un mod similar omologului său raster din Photoshop. În momentul folosirii aceas-
ta șterge punctele aflate în raza sa de acțiune,

fiind aplicate automat modificările necesare pentru a lăsa restul obiectului neschimbat; gata cu zilele în care eram nevoiți să tăiem obiectele pentru a obține ceea ce doream.

Facilitățile de aliniere nu sunt un lucru nou, dar CS3 vine cu posibilitatea de a alinia nodurile obiectelor. Folosind Direct Selection Tool, toată pleiada de metode de aliniere este acum disponibilă pentru fiecare nod al unui obiect.

Lucrul cu nodurile shape-urilor a fost modificat pentru o productivitate și ergonomie crescute. Acum ne stau la dispoziție o serie de opțiuni pentru a detecta și selecta nodurile. Păstrând aceeași notă, demn de menționat este noul Isolation Mode, care permite editarea facilă a unui singur obiect într-o compoziție complexă fără a fi nevoiți să apelăm la încuieri și ascunderi de layere. Pentru designeri și logo makeri, adăugarea unei opțiuni de ignorare a culorii albe în modulul de Live Trace este mai mult decât bine venită. Live Trace, introdus în CS2, convertea întotdeauna părțile albe ale pozei scanate în obiecte; acum ele pot fi transparente din momentul în care se face tracing-ul, ceea ce înseamnă – din nou – productivitate și ergonomie crescute.

Deși integrarea cu Flash CS3 (despre care am discutat într-o secțiune anterioară) pare a fi cea mai importantă adăugire, conceptul de Live Color este de departe cel mai important. Deși în Illustrator nu veți găsi decât o singură fereastră care să fie intitulată astfel, Live Color înseamnă mult



LIVE COLOR:

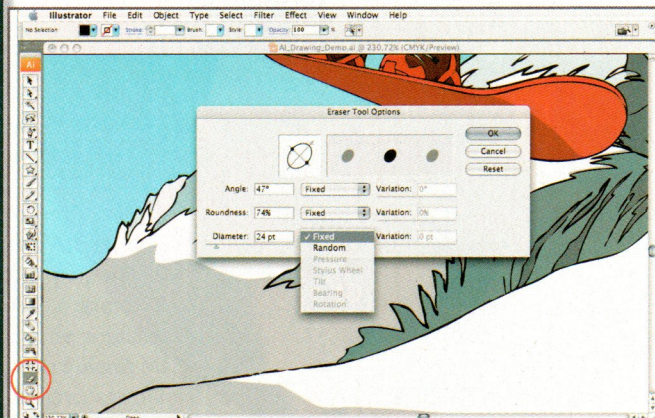
De departe cea mai importantă adăugire în Illustrator.

mai mult. Acum Illustrator dispune de un sistem foarte robust de management al culorii; sunt toate șansele ca o conversie de culoare, fie ea cât de fantezistă, să poată fi făcută în Illustrator. Conversia între culori Pantone și Process, schimbarea unui element al unui gradient sau conversia spre grayscale sunt doar câteva exemple.

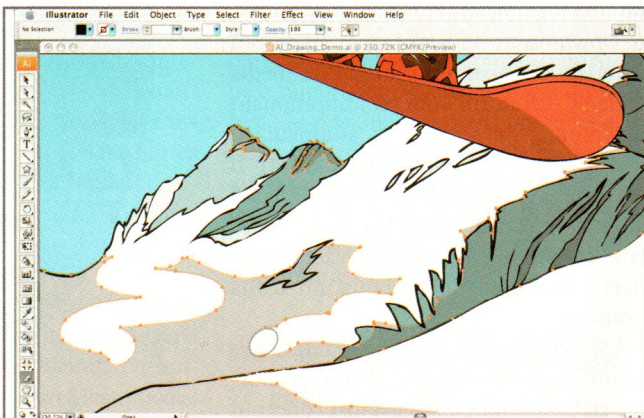
Noul Color Guide poate crea automat palete întregi de armonii cromatice, pe baza unor scheme alese de utilizator, cum ar fi modul complementar, analog sau monocromatic, toate calculate în funcție de culoarea selectată. Astfel, se pot crea foarte ușor noi scheme de culoare corecte din punct de vedere cromatic, cu posibilitatea vizualizării rezultatului în timp real.

Adobe Flash CS3

Acum că vestitul Flash face parte din suita CS3, crearea de conținut interactiv s-a simplificat simțitor. Primul lucru care entuziasmează este suportul nativ pentru fișierele *.psd (Photoshop) și *.ai (Illustra-



ERASER TOOL: Un nou EraserTool permite modificarea părților existente ale unei compoziții într-un mod similar omologului său raster din Photoshop. În momentul folosirii, acesta șterge punctele aflate în raza sa de acțiune, restul obiectului rămânând neschimbat.



tor). Aceasta înseamnă mai mult decât posibilitatea de a importa fără probleme respectivele fișiere. Acum designerul poate decide modul în care fișierul să fie introdus în timeline. Până la cel mai mic detaliu, funcția de importare permite selectarea individuală a layer-elor și modul în care acestea să fie convertite. De exemplu, textul editabil poate fi păstrat, layer-ele grupate pot fi convertite în clipuri sau dimensiunea spațiului de lucru poate fi copiată după cea a PSD-ului importat.

În ceea ce privește importarea de fișiere *.ai, situația este și mai îmbucurătoare.

Deși Flash și Illustrator sunt amândouă programe de grafică vectorială, în trecut modul în care acestea generau imaginile era ușor diferit. De aceea, în momentul importării într-o scenă de Flash a unei imagini produse în Illustrator era foarte posibil să te lovești de tot felul de probleme. Acum motoarele de generare a path-urilor au fost unificate, având ca rezultat importarea perfectă. Ca și în cazul importării din Photoshop, avem control complet asupra manierei în care sunt aduse imaginile în Flash. Layer-ele pot fi importate ca și keyframes, layere Flash sau obiecte din Library.

Mai mult, structura path-urilor este păstrată cu fidelitate, inclusiv în ceea ce privește locul și numărul nodurilor dintr-un shape. Efectele cum ar fi Drop Shadow sau Gaussian Blur sunt și ele păstrate într-o formă complet editabilă.

Un alt plus important este și introducerea limbajului de scripting ActionScript, ajuns la versiunea 3.0. Principalul avantaj al acestuia față de predecesorii săi este nive-

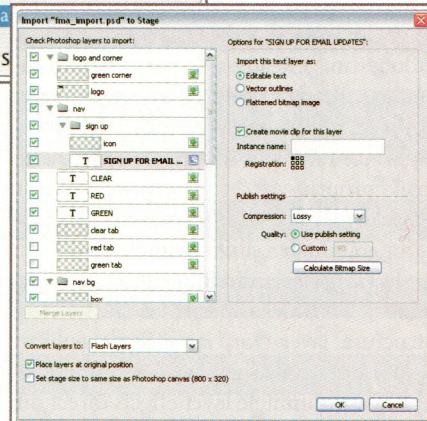


ADOBE FLASH CS3:
Primul lucru care entuziasmează este suportul nativ pentru fișierele PSD și AI, într-o interfață comună.

lul crescut de ergonomie pentru utilizatorii mai puțin familiarizați cu programarea. Astfel, un efect animat în Flash poate fi convertit în limbaj ActionScript, pentru o utilizare ulterioară. De asemenea, a fost conceput un nou debugger, cu aceeași ergonomie crescută pentru designer. Codarea fișierelor video a fost și ea îmbunătățită prin adăugarea unor opțiuni precum deinterlacing sau advanced cue point control.

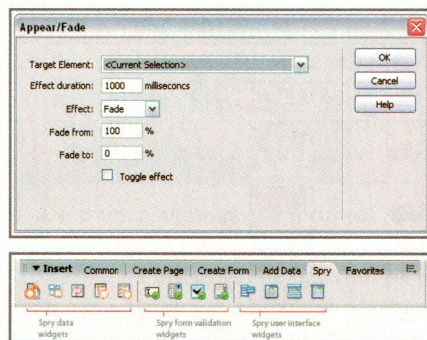
Bineînțeles, totul într-o interfață comună cu restul produselor din gama Adobe CS3.

Remove Frames
Copy Frames
Paste Frames
Clear Frames
Select All Frames
Copy Motion
Copy Motion a
Paste Motion
Paste Motion S



Un alt beneficiu al achiziției companiei Macromedia de către Adobe este și renunțarea la relativ obscurul GoLive și înlocuirea sa cu Dreamweaver. Noutățile marcante cu care acesta își face debutul în gama CS3 – pe lângă integrarea cu Photoshop și Illustrator – se numesc Spry Framework și CSS Advisor.

Spry Framework este o metodă care permite dezvoltarea vizuală a aplicațiilor



ADOBE DREAMWEAVER CS3:
Noutățile marcante se numesc Spry Framework și CSS Advisor.

interactive bazate pe Ajax. Pentru cei care nu știu, Ajax (Asynchronous JavaScript and XML) este o platformă de dezvoltare a aplicațiilor web interactive cu un nivel sporit de interactivitate și ergonomie. Action Script pentru Dreamweaver, dacă vrei. Un exemplu grăitor este noul Yahoo! Mail.

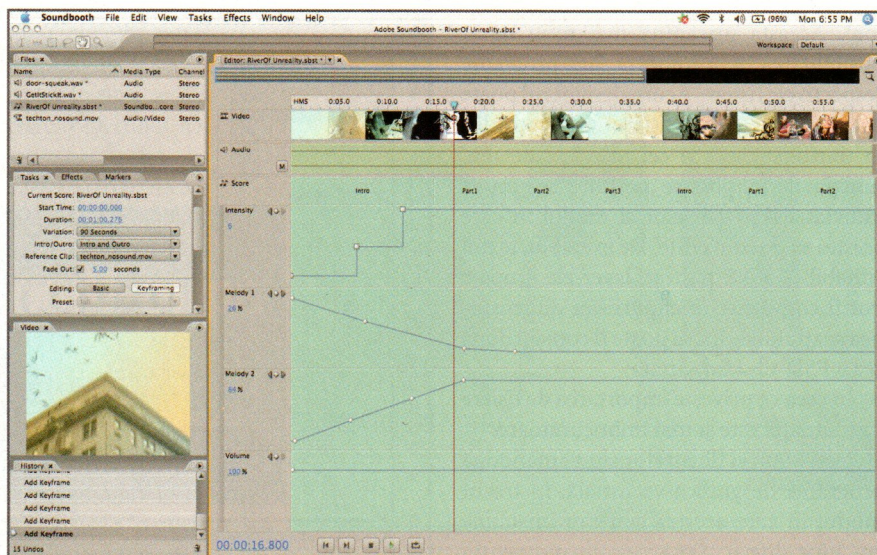
În cadrul aceleiași trend de sporire a ergonomiei, au fost introduse și conceptele de Spry Widgets și Spry Effects. Spry Widgets sunt componente predefinite pentru a crea elemente de interfață într-un website, modificabile în CSS. Iar cei care se lovesc de o anumită problemă pot apela la nouă unealtă numită sugestiv CSS Advisor.

Eye-candy-ul într-un website nu mai este apanajul exclusiv al Flash-ului, cu ajutorul Spry Effects se pot adăuga diverse efecte elementelor grafice, într-o manieră simplă și intuitivă.

Adobe Fireworks CS3

Adobe ImageReady a dispărut făcând loc mult mai sofisticatului Fireworks. Cu ajutorul acestui program se pot face prototipuri ale unui site, înainte de a începe lucrul propriu-zis în Dreamweaver sau Flash. Bineînțeles, și aici ergonomia și interoperabilitatea sunt cuvintele cheie.

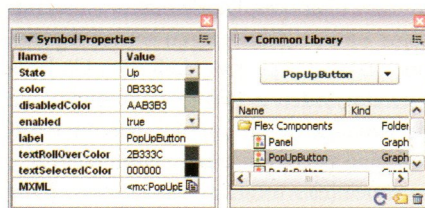
La importarea din Photoshop sau Illustrator, Fireworks păstrează ierarhia și structura layer-elor, iar efectele aplicate aprioric rămân editabile. Mai mult, se pot aplica așa-numitele layer effects direct din Fireworks. Pentru a permite crearea unor machete cât mai fidele produsului final, au fost introduse șapte moduri de trans-



AUTOCOMPOSER: Producerea de soundtrack-uri a fost simplificată prin introducerea acestui modul.

fer: dissolve, linear burn, linear dodge, vivid light, linear light, pin light și hard mix. După machetarea site-ului, Fireworks poate exporta rezultatul sub forma unui fișier *.psd complet editabil în Photoshop. Practic, se poate baleia între aceste două programe la infinit.

Lucrul cu fișiere vectoriale a devenit mult mai simplu decât până acum: struc-



tura ierarhică a layer-elor este păstrată împreună cu eventualele setări de transparență asociate, path-urile create în Illustrator sunt importate cu acuratețe, păstrând numărul și coordonatele punctelor de control, reproducerea RGB este acum fidelă.

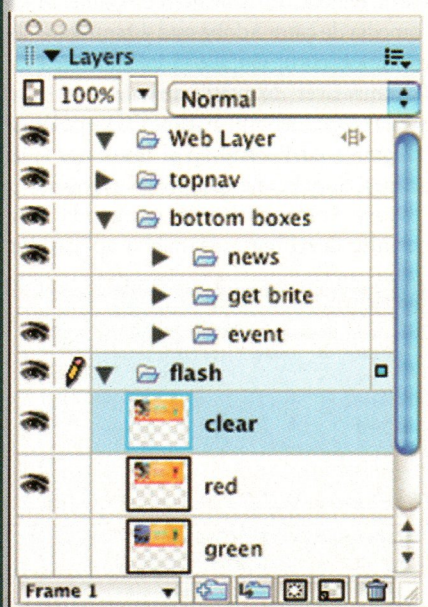
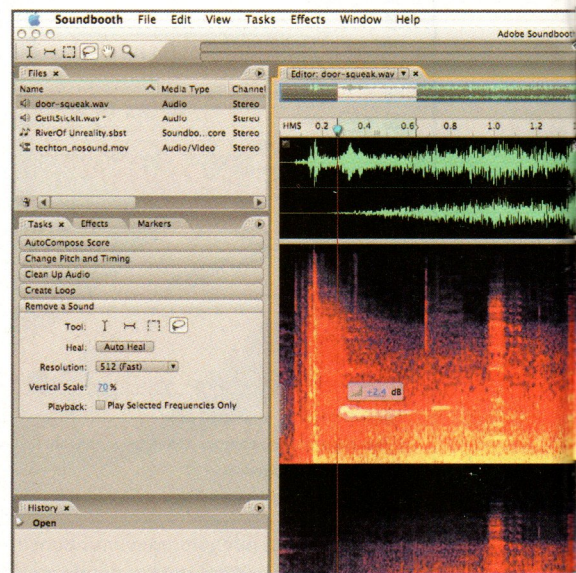
Un alt factor hotărâtor este introducerea unei librării de simboluri grafice, butoane și animații. Atribute precum fontul, culoarea sau forma pot fi controlate, cu instrumentul numit Symbol Properties.

Fireworks, fiind o unealtă de machetare a site-urilor, integrarea cu Dreamweaver și Flash este completă, permițând exportarea tuturor elementelor în programul corespondent.

Adobe Soundbooth CS3

Soundbooth a fost conceput cu scopul de a oferi designerilor și producătorilor de materiale video un mediu de prelucrare și sinteză a sunetului avansată

într-un mod cât mai simplu și intuitiv. Urmaș al vestitului CoolEdit Pro, Soundbooth este uimitor de simplu și de performant. Operațiuni precum editarea optimizată a sunetului unui fișier video sunt mult simplificate prin introducerea unei metode de lucru on-clip, asemănătoare Premiere-ului, dar cu accentul pe sunet în loc de video. De pildă, curățarea sunetului a devenit o operațiune facilă, grație unor unelte foarte asemănătoare cu cele prezente în Photoshop: Lasso tool, Marquee Tool, sunt unelte pentru – probabil surprinzător – selectarea și repararea sunetului în mod grafic. Folosind un mod de vizualizare spectral al sunetului, zgomotele nedorite dintr-un pasaj audio sunt selectate cu ajutorul uneltelor menționate mai sus, pentru ca apoi Soundbooth să aplice zonelor respective un algoritm de regenerare a



FIREWORKS: La import, acesta păstrează ierarhia și structura layer-elor, iar efectele aplicate rămân editabile.

informației grafice/sonore numit Auto Heal asemănător cu Patch Tool din Photoshop. Rezultatul este surprinzător, materialul audio este practic neatins, cu aceeași dinamică și calitate.

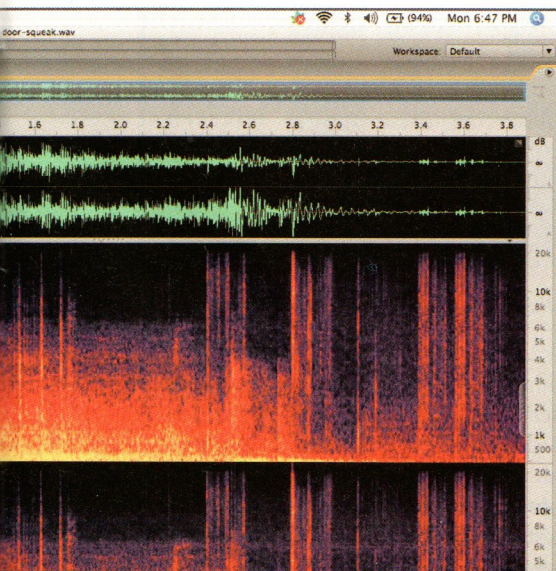
Producerea de soundtrack-uri a fost simplificată prin introducerea modului AutoComposer, care pe baza unor melodii predefinite, poate fi modificat sub toate aspectele, de la durată până la ton, intensitate, atmosferă și chiar instrumentație. Totul cu ajutorul unor slidere sau keyframe-uri. Procesul de masterizare a devenit și el mult mai facil prin includerea așa-numitului Effects Rack, un set de presetări care simulează diferite pipeline-uri de ajustare a parametrilor sunetului.

Un aspect care nu putea fi neglijat este integrarea cu restul produselor din gama CS3. Astfel, SoundBooth poate fi lansat direct din Premiere pentru a edita sonor producția; modificările aplicate sunetului vor fi „aduse” automat în Premiere, eliminându-se astfel nevoia salvării de fișiere intermediare. Nici utilizatorii de Flash nu au fost uitați, SoundBooth dându-le posibilitatea de a exporta așa-numitele animation cues. Pentru cei ce nu sunt familiari cu termenul, acesta desemnează momentele în care sunetul acompaniază o viitoare animație în flash.

Mulți dintre dumneavoastră veți fi tentați să credeți că din cauza metodei oarecum „wizard-like” de alterare a sunetului, rezultatele nu sunt de calitate, dar nu e așa. Nu uitați că, așa cum am precizat la început, SoundBooth a derivat din Cool-Edit. Asta înseamnă automat calitate.

CURĂȚAREA SUNETULUI:

Lasso Tool, Marquee Tool sunt unelte pentru selectarea și editarea sunetului în mod grafic.



Diversitate

GRAFICĂ

Parada variantelor disponibile

Pentru a îmbunătăți raportul calitate/preț, Adobe a decis să împartă gama CS3 în mai multe ediții. Tabelul de mai jos ilustrează modul de divizare a aplicațiilor.

	Design		Web		Production Premium	Master Collection
	Standard	Premium	Standard	Premium		
Photoshop CS3	●					
Photoshop CS3 Extended		●		●	●	●
Illustrator CS3	●	●		●	●	●
InDesign CS3	●	●				●
Acrobat 8 Professional	●	●		●		●
Flash CS3 Professional		●	●	●	●	●
Dreamweaver CS3		●	●	●		●
Fireworks CS3			●	●		●
Contribute CS3			●	●		●
After Effects CS3 Professional					●	●
Premiere Pro CS3					●	●
Soundbooth CS3					●	●
Encore CS3					●	●
COMPONENTE COMUNE						
Bridge CS3	●	●	●	●	●	●
Version Cue CS3	●	●	●	●		●
Device Central CS3	●	●	●	●	●	●
Stock Photos	●	●	●	●	●	●
Acrobat Connect	●	●	●	●	●	●
Dynamic Link					●	●
OnLocation CS3					●	●
Ultra CS3					●	●

Device Central

Pentru că suntem într-o eră în care mobilitatea are o importanță din ce în ce mai mare, Adobe a introdus un modul numit Device Central. Acesta nu este nimic altceva decât o platformă de testare a designului final pe diverse dispozitive mobile. Aveți la dispoziție o gamă foarte largă de device-uri, fiecare fiind simulat în concordanță cu proprii parametri. Exemplul cel mai concludent este un website, care înainte de a fi predat clientului poate fi testat exhaustiv pentru a-i asigura nivelul maxim de compatibilitate cu dispozitivele mobile.

Pe la mijlocul anilor '80 apărea Adobe Illustrator, o soluție destinată graficii vectoriale pentru Macintosh; 1989 a văzut apariția Photoshop-ului, care a cucerit de-

finitiv piața. De atunci, Adobe și-a mărit portofoliul de aplicații continuu, aducând produse de calitate de fiecare dată.

Cel mai recent, Adobe Creative Suite CS3 stabilește un nou standard de calitate, management și productivitate a designului. Practic, există posibilitatea producerii oricărui tip de design; mai lipsește o aplicație de grafică tridimensională, de care sunt sigur că vom auzi în cel mult câțiva ani.

Un trainer spunea într-un curs că Adobe CS3 Design Edition este cel mai bun lucru care li s-a întâmplat designerilor de la inventarea tag-urilor HTML. Eu îndrăznesc să merg mai departe și să afirm că Adobe Creative Suite 3, prin gradul de interactivitate între aplicații inaugurează o nouă eră în design.

Un progres natural

Pe parcursul anilor, vârful de lance al celor de la Adobe s-a dezvoltat continuu, reușind să-și păstreze supremația în rândul programelor de editare a imaginilor. Fiecare versiune nouă a adus cu sine o pleiadă de îmbunătățiri și unelte noi. Să vedem pe scurt ce surprize ne rezervă cea mai recentă versiune, CS3.

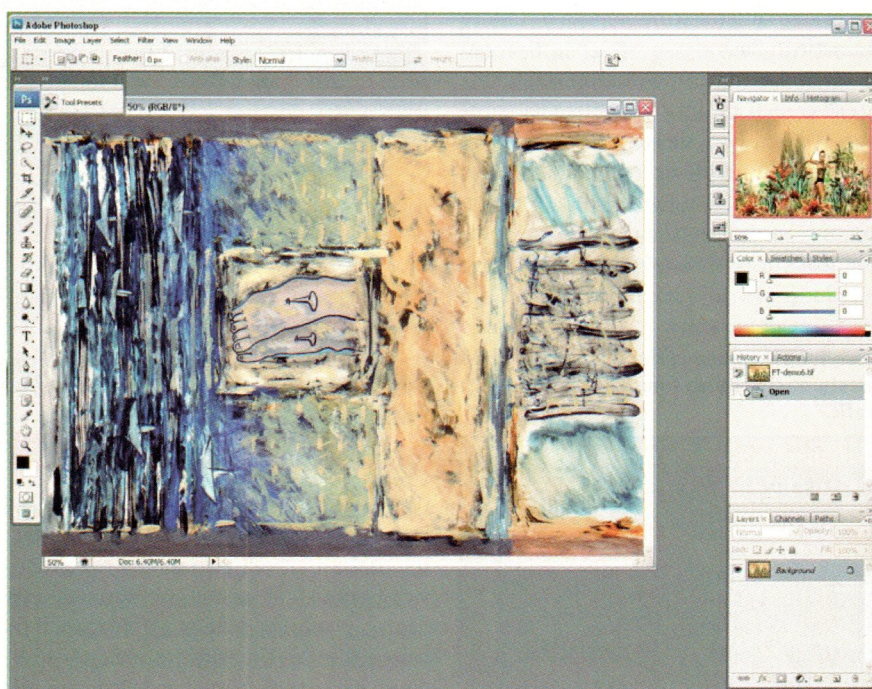
Alexandru Sinov

Gigantul prelucrării grafice, am numit astfel compania Adobe, a lansat de ceva vreme o nouă versiune a Photoshop, care promite multe îmbunătățiri și facilități.

Deoarece Adobe Photoshop devine din ce în ce mai complex și mai plin de facilități tot mai exclusiviste, Adobe a hotărât să ofere două versiuni separate ale programului și anume Adobe Photoshop CS3, respectiv Adobe Photoshop CS3 Extended.

Pentru a surprinde cât mai multe aspecte noi ale programului, mă voi referi la versiunea Extended a Adobe Photoshop CS3.

Marea majoritate a designerilor actuali nu pot concepe o lume fără Photoshop. Ajuns la versiunea a XII-a, Adobe Photoshop rămâne alegerea numărul unu atunci când vine vorba de prelucrare de imagini raster. Mai mult, facilitățile noi pe care le oferă sunt absolut entuziasmante pentru orice designer, fie el amator sau profesionist.



INTERFAȚA: Vedere de ansamblu a noului Photoshop CS3.

1 Interfața

Încă de la lansarea programului remarcăm noua interfață rămasă familiară, dar totuși schimbată în puncte cheie. Strategia Adobe este de a schimba interfața grafică astfel încât în cele din urmă să se ajungă la un aspect unificat al aplicațiilor sale.

Astfel, bara de unelte este acum pe o

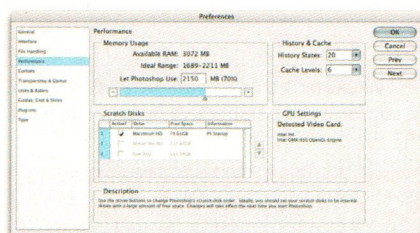
singură coloană. Din moment ce diagonală monitoarelor a crescut simțitor față de anii trecuți, înghesuirea uneltelor pe două coloane nu mai este necesară; desigur, purității au posibilitatea de a schimba layout-ul barei în modul clasic, pe două coloane.

O altă schimbare majoră și ușor de observat este regândirea modului de afișare a diferitelor ferestre cu parametri, pentru a crea un mod mai eficient de utilizare a spațiului de lucru. Astfel, s-a apelat la un sistem de docking care face accesarea lor mult mai facilă și rapidă.

2 Performanța

Lăsând deoparte îmbunătățirile discrete, în opțiunile programului observăm o modalitate nouă de a prezenta sistemul în care Photoshop gestionează resursele calculatorului.

În primul rând, prezentarea opțiunilor pentru managementul de memorie RAM a devenit mai intuitiv și, cel mai important, mult mai exact. În al doilea rând, preferințele în ceea ce privește problema Scratch Disks sunt prezentate într-un mod mult mai intuitiv, care simplifică deciziile cu privire la ordinea folosirii hard disk-urilor din sistem.



PERFORMANȚA: Reprezentarea grafică a setărilor legate de performanță s-a îmbunătățit considerabil.

Sunt convins că mulți dintre voi ați ignorat aceste setări până acum, dar credeți-mă, importanța lor este covârșitoare, mai ales când lucrezi cu fișiere de dimensiuni mari.

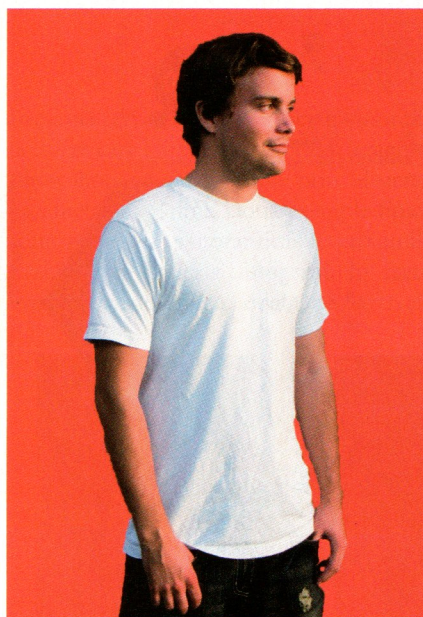
3 Modalitatea de lucru cu selecțiile

După ani în care comunitatea designerilor a cerut acest lucru cu insistență, Adobe a introdus o unealtă care centralizează și mult mai important, dă posibilitatea de a previzualiza real-time lucrul cu selecții, sub numele de RefineEdge. Acum toate modificările pe care le aplicați unei selecții sunt procesate și afișate în timp real, fie că este vorba de Feather, Smooth, Contract sau Expand.

4 Smart Filters

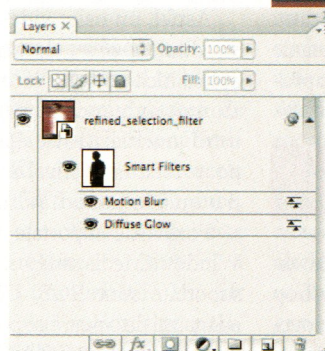
Pe măsură ce puterea de calcul mărită începe să fie disponibilă mării mase, Adobe începe să introducă din ce în ce mai multe facilități non-distructive de lucru cu pixelii.

Începutul a fost marcat de apariția așa-numitelor Adjustment Layers, pentru ca apoi în CS2 să fie introdus conceptul de Smart Layer. Un Smart Layer este practic un layer normal, dar care poate fi dimen-

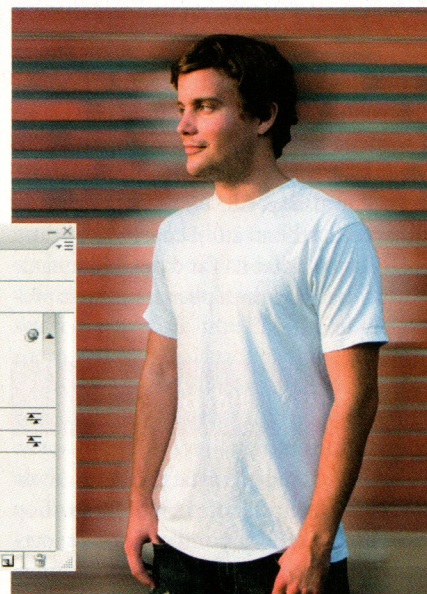
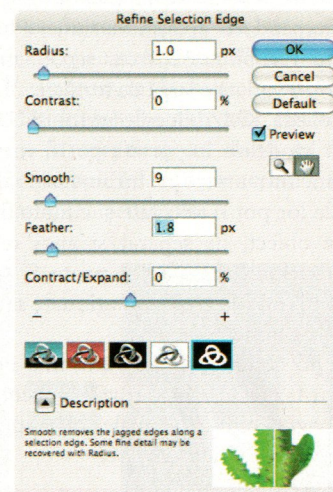


sionat în moduri repetate fără pierderi de calitate. Odată cu Photoshop CS3 a fost introdus un alt concept ce lărgeste sfera de modificări lossless (fără pierderi), și anume Smart Filters.

Acestea sunt filtre care, în principiu, funcționează în același mod ca și filtrele clasice, singura deosebire față de cele antemenționate fiind faptul că aplicarea lor nu presupune alterarea imaginii propriu-zise, deci nu se petrec pierderi de informație de culoare. Un fel de Adjustment Layers mai special, dacă vreți.



LUCRUL CU SELECȚIILE: Interfața noii unelte Refine Edge. Separarea subiectului de fundal a fost făcută cu ajutorul său.



SMART FILTERS: Efectele de Motion Blur și Diffuse Glow sunt aplicate fără a afecta pixelii imaginii originale.



SUPORT 3D: Schema de bază a procesului de texturare a unui obiect 3D importat.

5 Suport 3D

Începând cu această versiune, Photoshop suportă obiecte 3D. Acestea pot fi importate într-o varietate largă de formate: 3DS, OBJ, Collada, KMZ (Google Earth), și U3D.

Modelele importate pot fi rotite real-time într-un spațiu tridimensional, texturile lor pot fi selectate și editate fie direct pe obiect, fie separat și apoi rePLICATE modelului. Rezultatul poate fi salvat în unul din formatele menționate sau ca și o compoziție 2D.

În combinație cu Vanishing Point 2.0 pot fi create modele tridimensionale din imagini bidimensionale, care apoi pot fi salvate ca obiecte 3D.

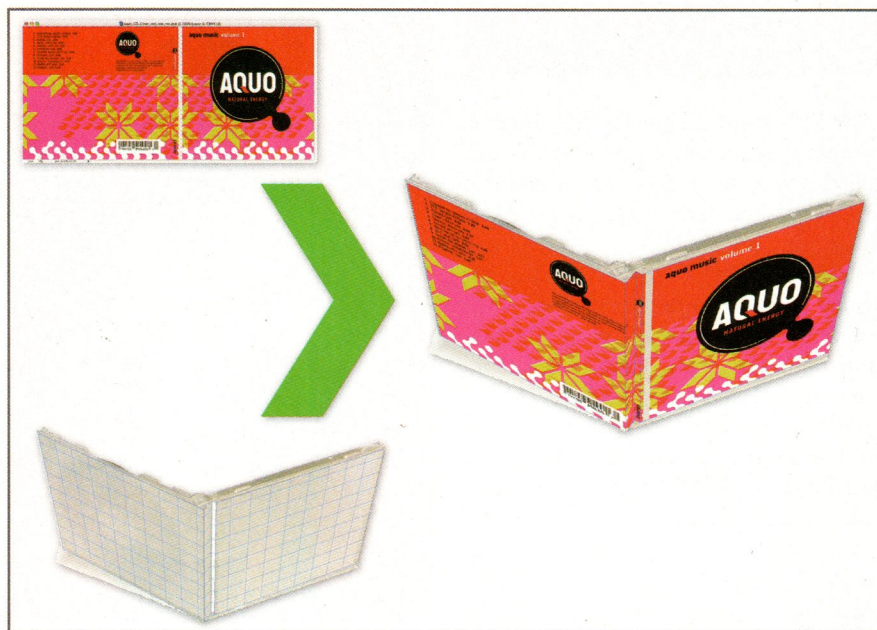
6 Vanishing Point 2.0

Vanishing Point a fost introdus în Adobe Photoshop CS2, scopul lui fiind corectarea și editarea layer-elor astfel încât ele să corespundă perspectivei fotografiei de bază.

În Photoshop CS3 Vanishing Point se întoarce cu sufixul 2.0 și cu câteva opțiuni noi, cea mai notabilă fiind posibilitatea de a „înfășura” imaginea pe mai multe suprafețe predefinite.

7 Suport video

Dacă până acum a existat limitarea la lucrul pe o imagine statică, noul Photoshop CS3 aduce suport pentru fișiere video. Prin introducerea conceptelor de Video Layers și Movie Paint, baleierea între



APLICAREA DE PLANURI DE PERSPECTIVĂ:
Se obțin imagini conforme cu perspectiva imaginii de bază.

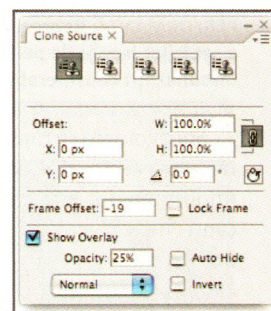
Adobe Premiere sau After Effects (și automat cumpararea lor) nu mai este neapărat necesară.

Astfel, un fișier video poate fi importat și editat la nivel de frame, sau se poate aplica încă un layer care să fie vizibil pe un anumit număr de cadre. Mai mult, cu ajutorul unelei Movie Paint, fiecare cadru poate fi editat la nivel de pixel, ca și cum ar fi o imagine statică normală.

Formatele suportate includ QuickTime, Windows Media sau Flash. Spațiile de culoare suportate sunt RGB, CMYK sau Lab, cu adâncimi de culoare ce pot varia de la 8 biți la impresionantul 32bit HDR, important pentru lucrul cu imagini high definition.

8 Suport extins pentru retușarea imaginilor

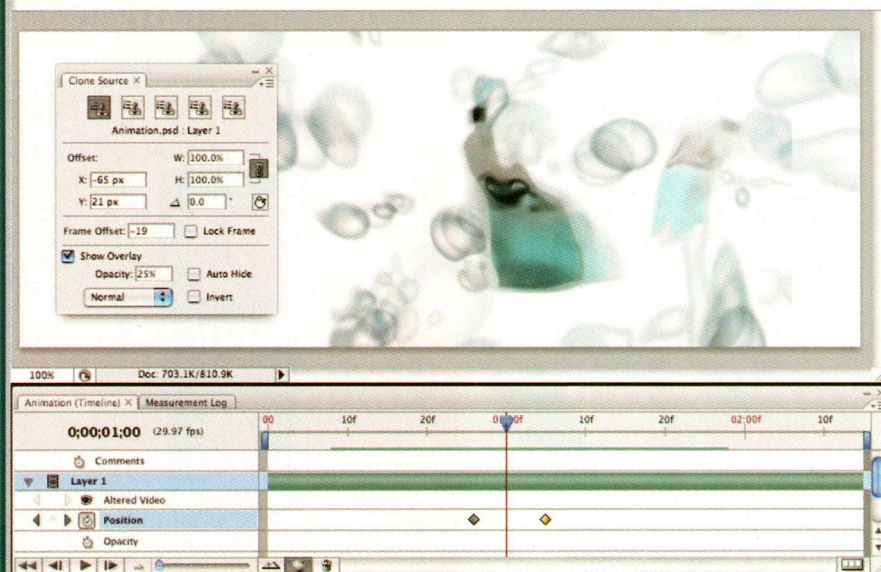
Prezente de ceva timp în arsenalul Photoshop, uneltele pentru retușarea și clonarea pixelilor primesc o serie de opțiuni suplimentare, cum ar fi de exemplu posibilitatea de a face sampling numai din layer-ul curent, doar din cele inferioare sau din toate, cu sau fără ajustment layers. Noua opțiune, numită Show Overlay, permite predicția mult mai precisă a modalității în care pixelii clonați vor interacționa cu cei originali.



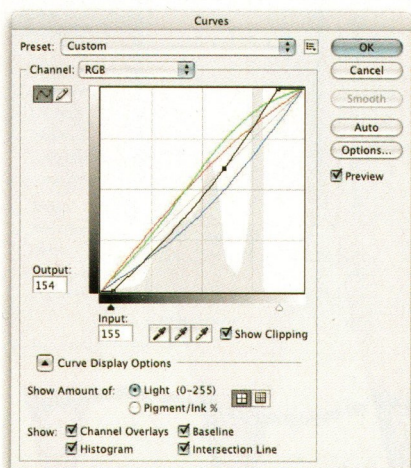
RETUȘARE:
Noua interfață a instrumentului de clonare.

9 Curves

Unealta Curves a fost pentru mult timp oarecum misterioasă pentru mulți utilizatori din cauza ergonomiei scăzute. Acum, printr-o simplă adăugire – și anume afișarea histogramei în fundal – lucrul cu curbe de contrast și luminozitate a devenit infinit mai simplu și intuitiv. În plus, scheme predefinite pot fi aplicate sau salvate, pentru o automatizare și simplificare cât mai extinsă a procesului de prelucrare.



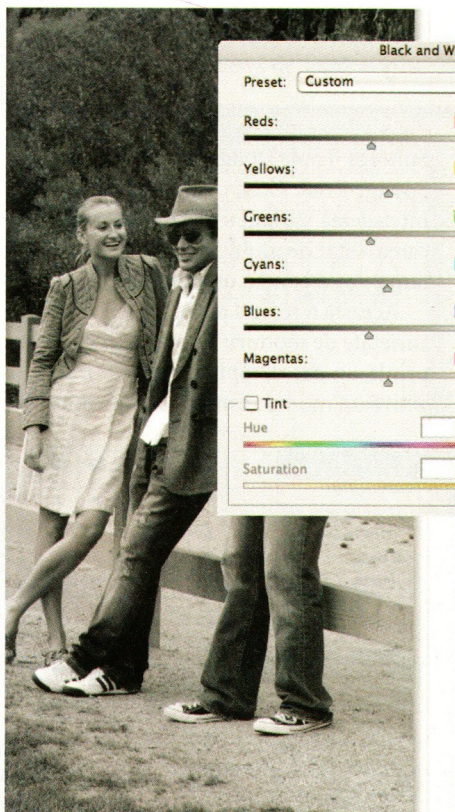
SUPORT VIDEO: Photoshop CS3 dispune acum de facilități extinse de prelucrare video.



HISTOGRAMA: Adăugarea histogramei aduce unelei Curves plusul de ergonomie necesar.

10 De la color la alb-negru

O unealtă nouă de lucru este și Black and White, care permite conversia imaginilor color în imagini monocrome cu un control total asupra parametrilor, cum ar fi remaparea diferitelor culori cu nuanțe monocrome sau ajustarea contrastului și a luminozității. Mai mult, Channel Mixer a fost îmbogățit cu posibilitatea de a aplica scheme presetate de combinații monocrome, sau de a salva propriile variante.



VRAREA ÎN ALB-NEGRO: Unealta Black and White vine în ajutorul celor care doresc să obțină imagini alb-negru într-un mod cât mai simplu și intuitiv.

11 Aliniere și combinare automată a layer-elor

În cazul în care doriți să combinați mai multe layere care fac parte din aceeași imagine, Photoshop vă poate ajuta prin alegerea parametrilor optimi. Două exemple tipice sunt imaginea panoramică și versiunile multiple ale aceleiași fotografii. În cazul imaginii panoramice, odată ce layer-ele



LUCRUL CU LAYERE: Obținerea de fotografii de grup reușite nu mai este atât de dificilă.

12 Camera RAW 4.0

Motorul de importare și prelucrare a imaginilor în format RAW a fost și el îmbunătățit. Pe lângă faptul că modalitatea de control a diferiților parametri a fost optimizată, au mai fost adăugate instrumentele

Fill Light și Vibrance, al căror scop este reglarea fină a luminozității. Un alt plus major este posibilitatea de a edita formate non-RAW, cum ar fi JPEG și TIFF.

Pentru că Adobe a

creat un program de editare a imaginilor special pentru fotografi – Adobe Lightroom – care folosește același motor de importare și prelucrare, respectiv noul Camera RAW 4.0, a apărut posibilitatea de a sincroniza setările cu precizie între Photoshop și Lightroom pentru o mai bună gestiune a culorii.

În acest articol m-am orientat spre latura de design a Adobe Photoshop CS3, dar adaosurile și îmbunătățirile includ multe altele, cum ar fi suportul pentru formatele utilizate în imagistica medicală sau integrarea cu Matlab, modalitățile noi de măsurare a unei imagini sau funcțiile de exportare și salvare ale diverselor formate.

Vă las pe voi să descoperiți și să vă entuziasmați.



CAMERA RAW: Noul motor Camera RAW 4.0 a fost îmbogățit cu o serie de facilități.

Pensule și creioane digitale

Fiind un program de grafică, Adobe Photoshop se bazează mult pe conceptul de pictură digitală. Și cum orice pictură este făcută cu un instrument mai mult sau mai puțin asemănător cu o pensulă, nici Photoshop nu face excepție. În articolul ce urmează vă propunem o trecere în revistă a instrumentelor fără de care arta digitală nu ar mai fi ceea ce este astăzi.

Alexandru Sinov

Pensula sau brush-ul, cum i se spune de către artiștii digitali, este un instrument deseori neglijat, fiind folosit de către mulți doar cu setările implicite sau cel mult cu câteva variabile schimbate. Cazul tipic presupune schimbarea dimensiunii, a „durității” vârfului și a conturului de bază – nici măcar 30% din potențial nu este exploatat.

Pentru a vă ajuta să folosiți la maximum potențialul acestui instrument, vom începe prin a descrie interfața.

A. Arată ce instanță predefinită este activă în acel moment. Printr-un clic pe săgeata de lângă puteți accesa o listă cu pre-setările pe care le-ați salvat.

B. Mărimea și forma brush-ului. Fie că este vorba despre Brush Tool sau Pencil Tool, ambele se folosesc de acești doi parametri pentru a defini modul în care interacționează cu pixelii.

C. Modul de transfer prin care pixelii sunt alterați în funcție de conținutul prealabil al imaginii. Sistemul de funcționare este același ca și în cazul layer-elor, singura deosebire fiind că odată pictați cu un anumit blending mode, acesta nu mai poate fi schimbat.

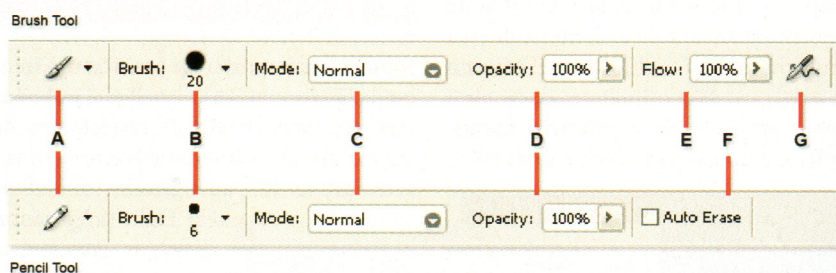
D. Reglarea opacității.

E. Controlează densitatea și distribuția pensulei.

F. Activează sau dezactivează funcția de Airbrush.

G. Permite pictarea culorii din background peste zonele care conțin culoarea de foreground.

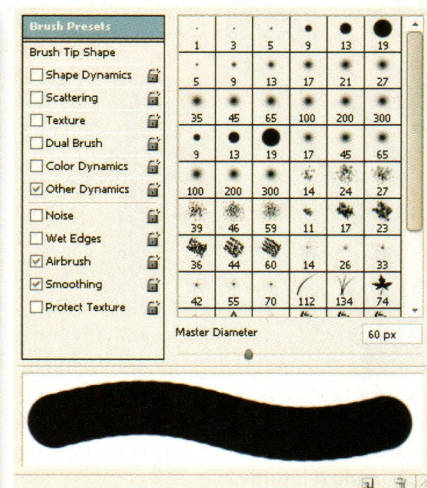
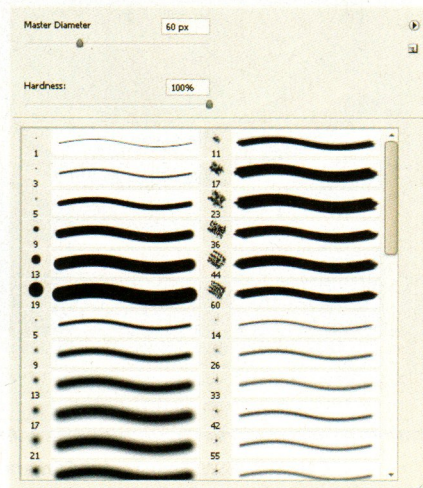
În rândurile ce urmează voi dezvolta puțin câteva aspecte care merită menționate și care vă vor mări orizonturile artistice.

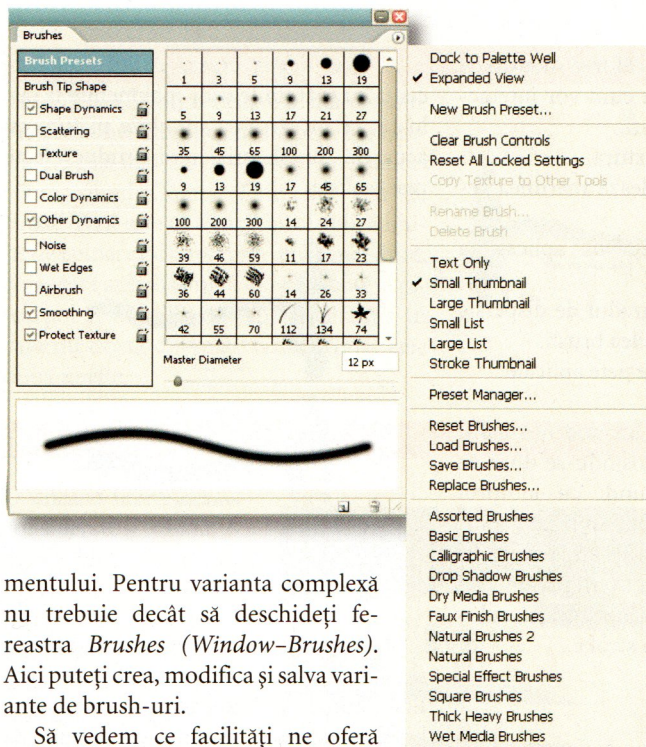


Brush Palette este o colecție de pre-setări și instrumente care ajută la folosirea, crearea și managementul brush-urilor. Acest prețios instrument este disponibil pentru toate uneltele care funcționează pe baza unui brush: Brush Tool, Pencil Tool, History Brush Tool, Art History Brush, Clone Stamp Tool, Eraser Tool, Magic Eraser Tool, Blur Tool, Sharpen Tool,

Smudge Tool, Dodge Tool, Burn Tool și Sponge Tool. Cred că sunteți de acord că înțelegerea parametrilor implicați în aplicarea a atât de multe unelte este de importanță vitală pentru un designer.

Această fereastră poate fi accesată într-o varietate de moduri: cu brush tool activat, printr-un clic dreapta, moment în care se activează modul restrâns, sumar al instru-





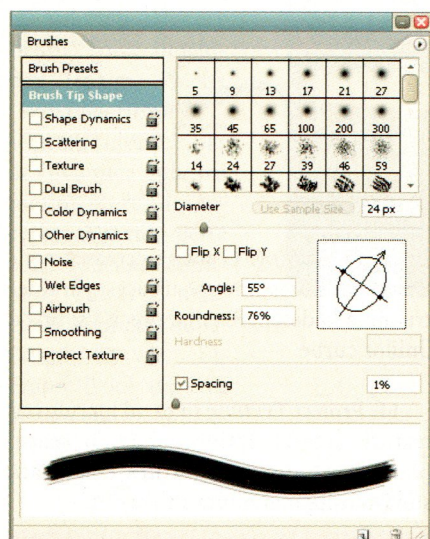
mentului. Pentru varianta complexă nu trebuie decât să deschideți fereastra *Brushes* (*Window-Brushes*). Aici puteți crea, modifica și salva variante de brush-uri.

Să vedem ce facilități ne oferă Brush Palette:

A. Opțiunile Brush Palette: cu ajutorul acestui meniu pot fi particularizate diverse setări cum ar fi afișarea thumbnail-urilor, folosirea unei versiuni minimale sau a celei extinse a ferestrei, importul și exportul presterior sau seturilor de brush-uri.

B. Brush Presets: afișează brush-urile care sunt în acest moment încărcate în Photoshop.

C. Brush Tips Shape: de aici se pot altera o serie de parametri de bază ai pensulelor, cum ar fi:



a. Diametrul: determină mărimea brush-ului. Dacă vârful este eliptic, atunci cea mai mare dimensiune este luată în considerare.

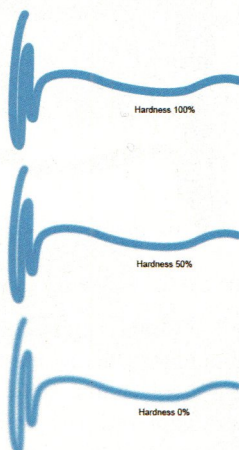
b. Flip X / Flip Y: fiind vizibile în momentul în care sunt folosite pensule cu vârful asimetric, ele pot crea o imagine în oglindă (flip X) sau inversată (flip Y) a

brush-ului.

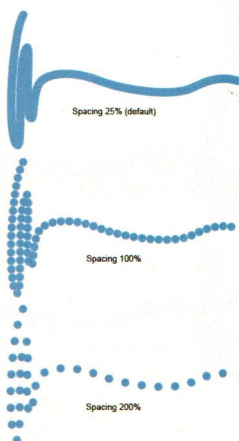
c. Angle: dă posibilitatea schimbării unghiului cu care pensula interacționează cu imaginea. Setările devin vizibile în momentul când folosim o pensulă cu vârful eliptic.

d. Roundness: toate valorile mai mici de 100% vor crea un vârf eliptic al pensulei, modificându-i proprietățile dramatice.

e. Hardness: are efect asupra fineții marginii pensulei; diametrul rămâne același, dar marginea devine din ce în ce mai estompată.

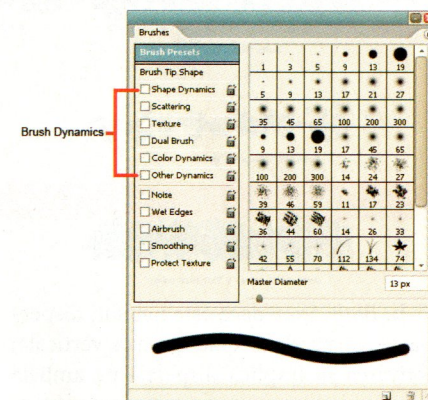


f. Spacing: controlează frecvența de aplicare a vârfului pensulei. De exemplu, dacă avem un brush de 100px și spacing-ul este de 25%, la o trasare lungă de 25px (25% din diametru) Photoshop va aplica 100 de „pete”, rezultând o linie. În cazul dezactivării acestui parametru, frecvența de aplicare devine dependentă de viteza cu



care pensula este aplicată. Cu cât viteza de trasare este mai mare, cu atât mai mare va fi distanța dintre „pete”.

D. Brush Dynamics: începând cu această setare avem acces la parametrii avansați de particularizare a brush-urilor.



În mare, setul de parametri Brush Dynamics dă posibilitatea varierii parametrilor în funcție de factori precum presiunea, viteza și unghiul cu care desenați pe tableta grafică. Dar să nu credeți că posesorii de mouse nu pot beneficia de aceste setări. În cele ce urmează mă voi orienta pe o tratare care presupune ignorarea parametrilor total dependenți de prezența unei tablete grafice, pentru că până la urmă acest articol se dorește a fi doar o introducere în acest subiect. Pentru ca numărul parametrilor care pot fi reglați de-a lungul secțiunilor sunt deosebit de numeroși, voi încerca o sintetizare a noțiunilor de bază. Înainte de toate, să stabilim semnificația a doi termeni:

Jitter: semnifică variația unui anumit parametru (mărime, spacing, unghi, roundness).

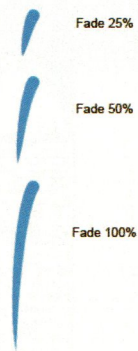
Control: metodă prin care parametrul Jitter este controlat. Acestea sunt: fade, pen pressure, pen tile, stylus wheel și rotation. Evident, în afară de fade, toate sunt destinate fericților posesori de tablete grafice...

Și acum să trecem la descrierea sumară a fiecărui parametru:

1. Shape Dynamics:

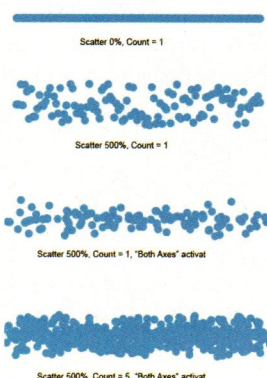
sub acest nume se ascund setările care afectează mărimea, unghiul și forma brush-ului. Nu foarte util pentru cei cu mouse, mai puțin metoda de control „Fade”.

2. Scattering: în momentul activării avem posibilitatea de a controla poziționarea petelor în jurul liniei pe care o trasăm. Parametrul „Scattering” include două



subsecțiuni: *Scatter* și *Count*.

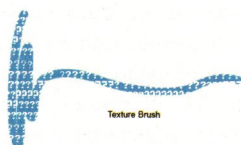
a. *Scatter*: prin mărirea acestei valori crește și aria de dispersie a petelor.



b. *Both Axes*: dacă este nebifat, dispersia se va produce doar pe axa verticală; activarea sa implică dispersia pe ambele axe.

c. *Count*: determină numărul de pete care sunt dispersate.

3. *Texture*: selectați această opțiune dacă vreți să pictați cu o textură. Parametrii ajustabili sunt următorii:



a. *Invert*: are ca efect inversarea culorii texturii.

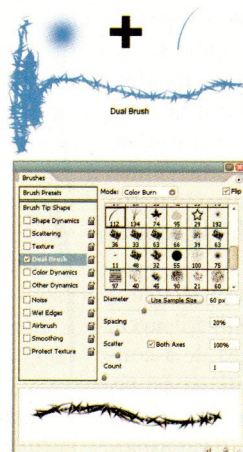
b. *Scale*: determină mărirea texturii ce va fi aplicată.

c. *Texture Each Tip*: activează subsecțiunea *Texture Dynamic*.

d. *Depth*: controlează în ce procentaj este aplicată textura.

e. *Mode*: ajută la specificarea modului în care textura și culoarea pensulei vor interacționa.

4. *Dual Brush*: permite combinarea a două brush-uri pentru a o obține pe a treia. Sunt aplicabili următorii parametri:



a. *Mode*: cu ajutorul câtorva moduri de transfer puteți controla cum vor interacționa cele două brush-uri.

b. *Flip*: inversează textura.

c. *Diameter*: controlează mărirea celui de-al doilea brush.

d. *Spacing*: frecvența de aplicare a brushului secundar

e. *Scatter*: reglează gradul de dispersie al petelor celui de-al doilea brush.

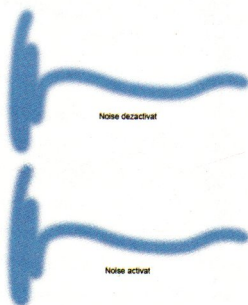
f. *Count*: numărul de pete aplicate.

5. *Color Dynamics*: În mod normal o pensulă acționează folosindu-se doar de culoarea din Foreground; cu ajutorul acestui parametru se pot imprima anumite variații de culoare. În afară de parametrul discutați anterior avem parametrul „Purity” care controlează saturația culorilor ce variază în brush stroke.

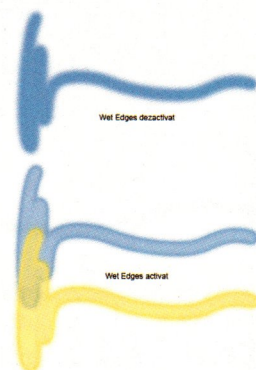


6. *Other Dynamics*: oferă control asupra modului în care un brush este aplicat, în funcție de tool-ul ales. Astfel, dacă folosiți Brush Tool veți avea la dispoziție parametrul *Opacity Jitter* și *Flow Jitter*, pe când dacă aveți selectat Burn Tool nu veți avea decât parametrul *Exposure*.

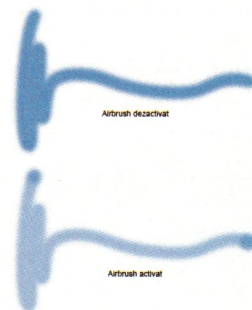
7. *Noise*: randomizează pixelii de pe marginea brush-ului, generând un fel de noise. Cu cât este mai moale pensula, cu atât mai mult „zgomot de imagine” este generat.



8. *Wet Edges*: crează o linie translucentă cu marginile ușor mai închise la culoare, ce încearcă să simuleze pictura cu acuarelă. Brush-urile moi produc efecte mai realiste.



9. *Airbrush*: selecția acestui parametru se reflectă în activarea butonului din Tool Bar. Atunci când este activat, modul Airbrush simulează pictura cu tuburi de spray. În mod normal, Brush Tool nu mai aplică culoare în momentul în care mausul nu mai este mișcat, dar Airbrush, simulând un tub de spray, continuă să aplice culoarea până când luăm degetul de pe mouse. În cazul folosirii unelei Pen Tool acest mod nu este disponibil.



10. *Smoothing*: O mană cerească pentru cei ce folosesc mouse-ul, acest parametru ajută la desenarea mai precisă și fină a liniilor curbe.

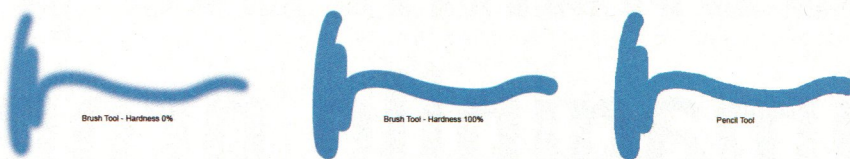
11. *Protect Texture*: în cazul lucrului cu texturi, această opțiune ajută în sensul păstrării continuității texturii chiar dacă sunt folosite mai multe stroke-uri.

După cum probabil ați observat, toate aceste setări beneficiază de o previzualizare real-time.

Dacă modul de lucru al Brush Tool este cunoscut de toată lumea, experiența mi-a arătat că pentru foarte mulți *Pen Tool*, *History Brush* și *Art History Brush* sunt mai mult sau mai puțin necunoscute. Haideți să le trecem scurt în revistă.

Pencil Tool.

Ca și Brush Tool, această unealtă permite pictarea unei linii specificată prin parametrii descriși mai sus cu ajutorul unei culori (Foreground Color). Diferența față de Brush Tool este că Pencil Tool aplică liniile de culoare cu o margine mult mai dură, chiar fără antialiasing. Desigur, toate acestea pot fi modificate până în situația în care nu există diferențe vizibile între cele două unelte.



History Brush Tool

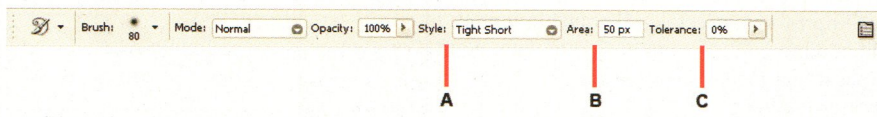
O unealtă foarte desconsiderată și „uitată” de mulți, History Brush Tool permite pictarea cu „un pas din History Palette”. Deci în loc de o culoare, History Brush va folosi unul din pașii pe care i-ați făcut în preluarea fotografiei aprioric selecției acestei unelte.

Un exemplu simplu: pe o imagine aplicați un filtru de Motion Blur, după care aplicați un Radial Blur. Brusc vă decideți că o anumită zonă din imagine trebuie să fie curată, așa că selectați History Brush Tool, deschideți History Palette (*Window-History*), selectați ultimul pas de dinaintea aplicării motion blurului și începeți să pictați peste zona dorită, eliminând blurul și toate efectele aplicate după. Gândiți-vă la un Eraser Tool dar nu pentru culori, ci pentru efecte.



Art History Brush Tool

Efectul este același ca și în cazul History Brush Tool, singura deosebire fiind faptul că stroke-urile sunt stilizate. Prin experimentarea cu diverse stiluri de pictură și toleranțe poate fi simulată textura unei picturi adevărate.



Una dintre „zicalele Photoshop-ului” spune „Less is More”. Discreția, buna cunoaștere a instrumentelor cu care lucrezi este hotărâtoare în determinarea calității produsului final. Cu siguranță, toate aceste lucruri vă vor ajuta.

Condimente pentru imaginile proprii

Dacă ați folosit vreodată Photoshop pentru un proiect serios, este foarte probabil să fi folosit cel puțin un Layer Style. A învăța pe de rost ceea ce face fiecare setare din această unealtă foarte puternică poate fi descurajator; în articolul de față vă vom purta prin fiecare „stil” prezent într-o instalare normală de Photoshop și vă vom descrie cele mai importante opțiuni pe care le aveți la dispoziție.

Alexandru Sinov

Până nu demult, efecte precum umbrele sau halourile de culoare erau obținute printr-o serie de pași mai mult sau mai puțin complicați. După apariția în peisaj a Layer Effects și mai apoi a Layer Styles, multe dintre ele au devenit o simplă problemă de gust.

Să începem prin a arunca o scurtă privire asupra modului în care putem adăuga Layer Styles. Cea mai simplă metodă constă într-un dublu clic pe layer-ul pe care doriți să-l modificați; metoda clasică presupune să navigați pe drumul **Layer-Layer Style**, și de acolo să vă alegeți ce efect doriți să aplicați.



DROP SHADOW



Numele este suficient de sugestiv, cred, pentru ca scopul acestui stil să fie clar pentru toată lumea. Drop Shadow este una dintre cele mai uzitate metode pentru a da un plus de realism imaginii. De un interes general sunt următoarele setări: **Opacity**, **Angle**, **Distance**, **Spread** și **Size**.

Opacity: În realitate, umbrele rareori sunt în totalitate negre și opace. Această setare permite reglarea opacității umbrei pe care obiectul o aruncă mediului înconjurător, în cazul nostru permițând ajustarea vizi-

bilității layer-elor umbrite. În general, valoarea implicită de 75 este optimă.

Angle: Permite controlul unghiului de incidență a luminii asupra obiectului. Opțiunea **Global Light** permite setarea unei surse unice de lumină pentru toate obiectele. Astfel, dacă mai multe obiecte/layer-e au drop shadow și Global Light activat, schimbarea unghiului luminii pentru unul din ele le va afecta și pe celelalte.

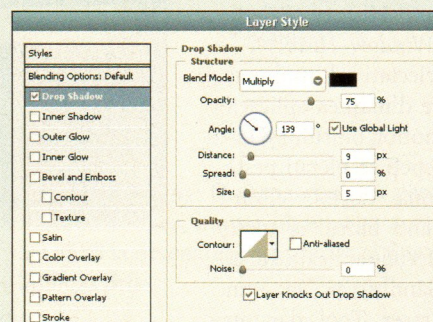
Distance: Controlează cât de departe va fi umbra față de obiectul care o produce. Dacă controlul din slider nu vă satisface, puteți „așeza” umbra și prin tragerea cu mouse-ul pe imagine; natural, unghiul luminii va fi afectat și el.

Spread: Influențează intensitatea umbrei. Setările implicite produc o umbră cu un contur ușor încheșorat; mărirea acestei valori va avea drept efect o umbră cu un contur mai dur, ca și cum sursa luminoasă ar avea o intensitate mai mare.

Size: Acest slider controlează mărirea umbrei.

Contour: După cum spune și numele, afectează mai degrabă conturul umbrei decât forma sa. Prin alegerea sau crearea unor modalități diferite se pot obține diverse efecte.

Noise: Adaugă o cantitate de zgomot de imagine monocromatic umbrei.

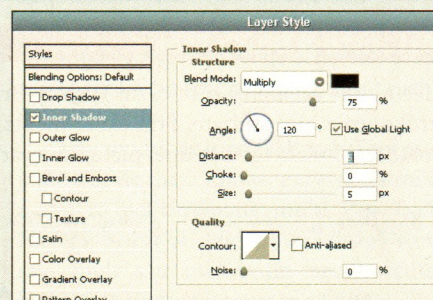


INNER SHADOW



Prin contrast cu Drop Shadow, Inner Shadow dă impresia că obiectul ar fi gravat în fundal. Setările sunt în mare parte identice, cea care diferă fiind:

Choke: Are practic același efect ca și Spread, explicat mai sus.





OUTER GLOW

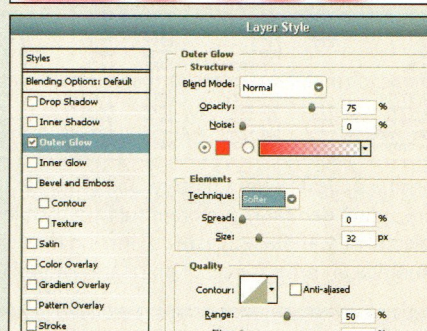
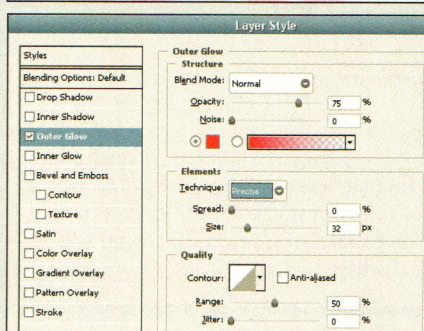
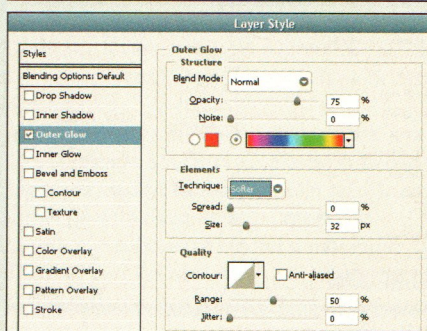
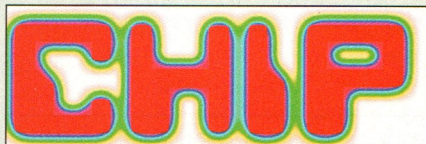
Un alt efect foarte frecvent utilizat, Outer Glow dă impresia că obiectul aruncă un halou de culoare. Primul lucru pe care îl observăm este că modul de transfer este setat pe *Screen*. Acest mod de transfer (blending) deschide nuanțele aflate sub layer-ul activ. În același mod, și aici *Screen* va deschide nuanțele albe sub incidența haloului, ajutând la crearea efectului de halou luminos.

Color Box sau **Gradient Box**: Permite alegerea culorii haloului. Cu ajutorul gradientului se pot aplica halouri cu mai multe culori sau opacități.

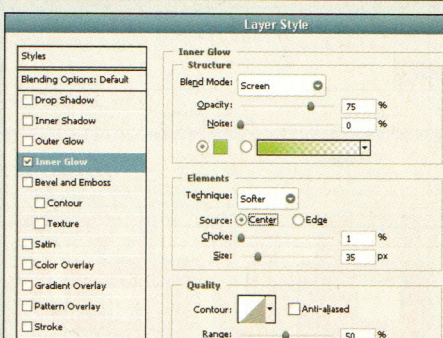
Technique: *Softer* produce un halou ce aproximează în mare forma obiectului asupra căruia aplicați efectul, pe când *Precise* va încerca să calculeze cât mai precis haloul, în funcție de contur. Pentru majoritatea cazurilor, valoarea implicită, *Softer*, este cea recomandată.

Range: Controlează raza haloului, într-un mod asemănător cu *Size*, excepție făcând gradientii. În mare, *Range* controlează raza și distribuția interioară, fără a depăși valoarea impusă de parametrul *Size*.

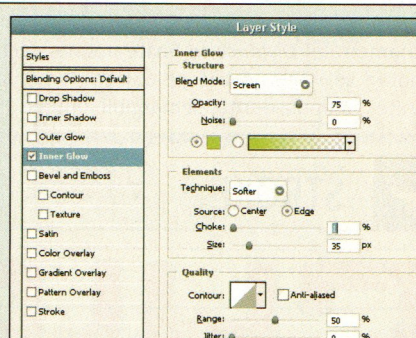
Jitter: Are efect asupra fidelității sau contaminării cu zgomot de imagine a haloului, în cazul în care este aplicat un gradient.



INNER GLOW



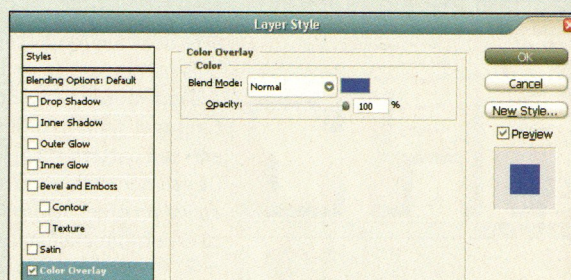
Inner Glow este opusul lui *Outer Glow*, în sensul că haloul emis nu mai este în afara obiectului, ci în interiorul său. Singura deosebire majoră față de primul este apariția unei opțiuni noi, numită *Source*. Aceasta vă lasă să alegeți sursa haloului, care poate proveni de la marginea/conturul obiectului sau din centrul său.



COLOR OVERLAY



Aplică un overlay de culoare peste obiect, scutindu-ne astfel de crearea unui nou layer. Atenție însă, dacă layer-ul este gol, efectul nu va fi aplicat.

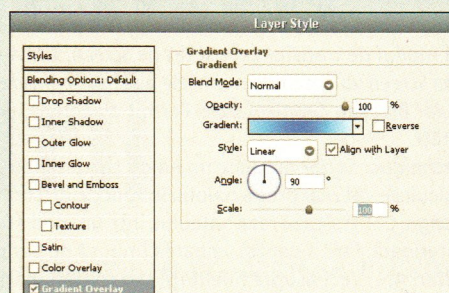




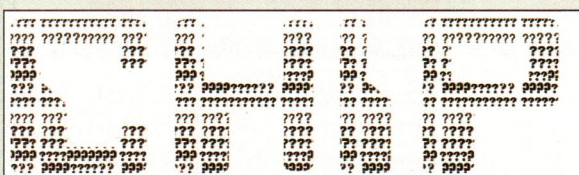
GRADIENT OVERLAY



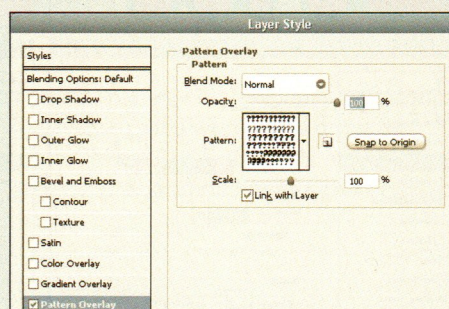
Aceeași poveste ca și la *Color Overlay*, dar cu un gradient. De menționat însă este faptul că acest efect prezintă mai multă maleabilitate în operare decât modalitatea clasică de aplicare a unui gradient, deoarece modul de lucru este non distructiv.



PATTERN OVERLAY



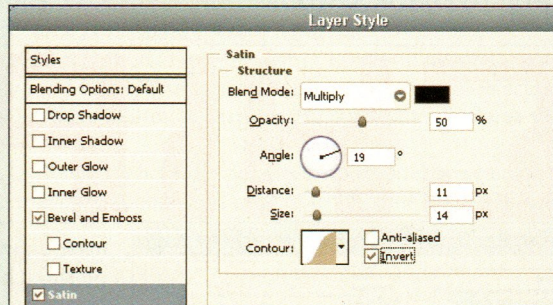
Permite aplicarea unui pattern obiectului. O setare mai deosebită este *Link with Layer* care, odată debifată, în momentul în care obiectul este mișcat în compoziție, va fi fixat, obiectul mișcându-se „peste ea” într-un mod similar cu cel al unei selecții; încercați să vă gândiți la un reflector care luminează asfaltul, efectul este similar.



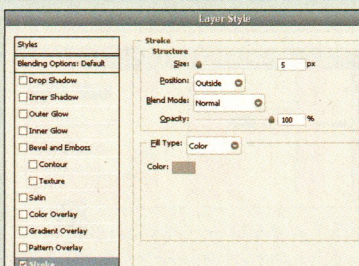
SATIN



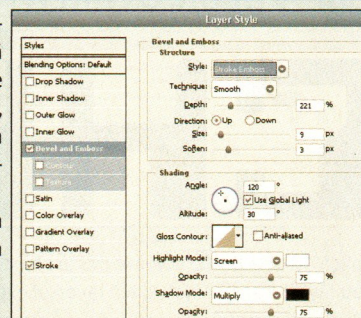
La aplicarea acestui efect, Photoshop analizează marginile obiectului și aplică o „umbră” care acoperă tot obiectul, mai puțin marginile. Prin modificarea parametrului *Distance* se poate obține efectul a două reflectoare ale căror spoturi se intersectează pe obiect. Adicional, cu ajutorul sliderului *Size* se poate manipula duritatea marginii umbrei.



STROKE



După cum sugerează și numele, acest efect va aplica un contur obiectului. Ca și în cazul *Gradient Overlay*, redundanță este doar aparență; spre deosebire de metoda clasică, care presupune selectarea obiectului și aplicarea unui stroke, această metodă este non-distructivă, are o previzualizare în timp real și nu în ultimul rând, permite aplicarea de gradienti sau pattern-uri în loc de culori. De asemenea țin să vă aduc aminte de *Stroke Emboss*, care va aplica un efect de emboss doar conturului, lăsând impresia că este tridimensional.





BEVEL AND EMOSS

Cu siguranță cel mai folosit efect dintre toate, *Bevel and Emboss* este și printre cele mai neînțelese și abuzate efecte. Cu el se pot crea simulări de tridimensionalitate ce variază de la banale butoane până la basoreliefuluri sau gravuri. Parametrii sunt numeroși:

Style conține cinci variante de bază ale aceluiași efect:

Inner bevel: crează o excrescență a obiectului ce începe de pe „marginea interioară” a obiectului, dând impresia că layer-ul a a venit bombat cu profilul transversal rotunjit.

Outer bevel: crează aceeași aparență, deosebirea fiind că bombarea începe de la „marginile exterioare” ale obiectului, care are profilul transversal plat în partea superioară.

Emboss: arată la fel ca și Inner Bevel, dar lumina și umbra cad pe layer-ele de dedesubt.

Pillow Emboss: dă impresia că marginile obiectului au fost „ștanțate” pe layer-ul de dedesubt.

Stroke Emboss: aplică un efect de emboss unui *Stroke* (vezi descrierea acestui efect).

Technique conține trei parametri care reglează modul în care este aplicat bevel-ul sau emboss-ul.

Smooth: efectul este aplicat într-o manieră cât mai fină.

Chisel Hard: dă impresia că efectul a fost creat prin cioplirea din piatră. Poate fi util în cazul unor forme complexe, unde *Soft* nu păstrează un grad suficient de detaliu.

Chisel Soft: contrar aparențelor numelui, impresia pe care acest efect o lasă este că obiectul a fost cioplit în piatră, dar într-un mod mult mai rudimentar și grosolan.

Depth: după cum era de așteptat, controlează adâncimea/înălțimea efectului.

Direction: inversează locația luminii cu cea a umbrei

Size: controlează efectul într-o manieră asemănătoare cu *Depth*, dar acesta calculează variabilele în pixeli, pe când precedentul calcula procentual.

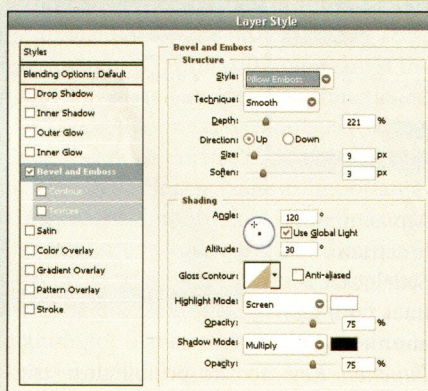
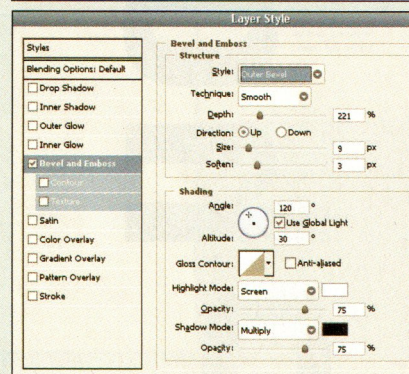
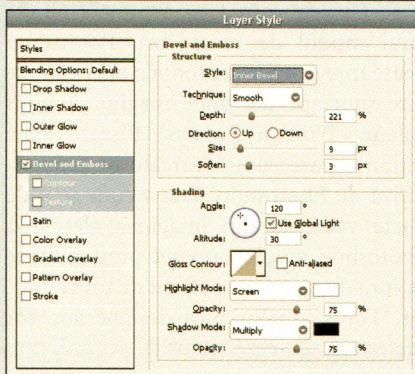
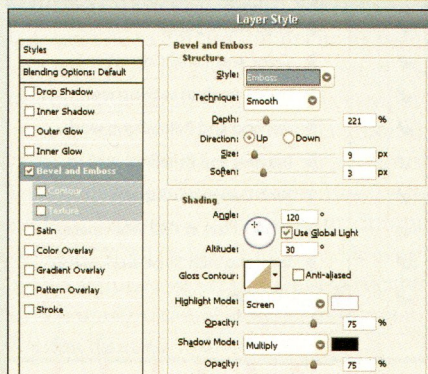
Angle: definește unghiul de incidență al luminii în același mod ca și la *Drop Shadow*. Nu uitați de *Use Global Light*!

Gloss Contour: are efect asupra contrastului generat de căderea luminii asupra obiectului.

Highlight Mode/Shadow Mode: în cazul în care doriți efecte mai deosebite, puteți seta diferite moduri de transfer pentru luminile speculate (reflecția dată de lumină) și umbre.

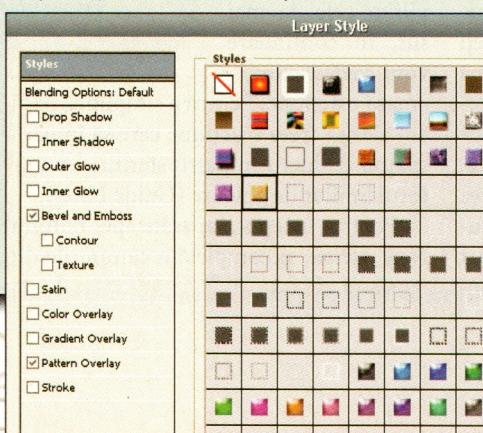
Contour: accentuează efectul și mai mult.

Texture: permite aplicarea unei texturi pe obiectul afectat, textura care va respecta toți parametrii, începând de la modul de generare a tridimensionalității și terminând cu luminile și umbrele.



STYLES PALETTE

Toate aceste tipuri de efecte pot fi combinate într-o multitudine de moduri, cu o infinitate de rezultate. Aici intră în joc *Styles Palette*, care pe lângă faptul că oferă o serie de combinații prestabilite și foarte utile, permite salvarea propriilor combinații pentru folosirea ulterioară. Nu ignorați butonul pentru opțiunile paletelor, care ascunde posibilitatea de a importa și mai multe stiluri, predefinite sau descărcate de pe Internet.



Photoshop

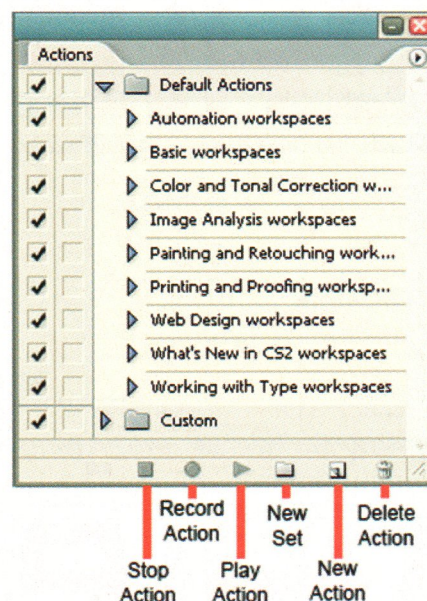


pe bandă rulantă

Lucrul în Photoshop poate deveni foarte ușor un proces monoton, mai ales atunci când trebuie repetați de nenumărate ori aceiași pași. Din fericire există o modalitate de a scăpa de monotonie, deoarece aceste operațiuni pot fi automatizate.

Alexandru Sinov

În Photoshop există posibilitatea de a automatiza anumite operațiuni repetitive, prin intermediul Actions (acțiuni). Ce este o însă o „acțiune”? Grație unui modul de macro-uri, Photoshop poate înregistra și reproduce operațiunile care sunt aplicate unei imagini. Actions Palette (*Window-Actions*) afișează toate acțiunile care sunt încărcate în sesiunea activă de Photoshop. După cum se vede poate vedea și din imaginea alăturată, Photoshop vine cu un set prestabilit de acțiuni, fiecare din ele fiind de un real folos. Totuși, majoritatea designerilor vor prefera să-și creeze propriile acțiuni, care să le servească propriilor scopuri.



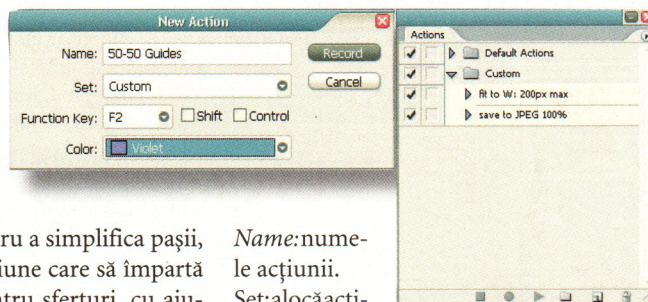
Înregistrarea acțiunilor

Procedura de memorare a acțiunilor este foarte simplă. După un clic pe butonul *New Action* din toolbar-ul *Actions* este afișată fereastra *New Action* în care puteți specifica un nume pentru acțiune. După un clic pe butonul *Record* din această fereastră, pe măsură ce operațiile sunt aplicate imaginii, Photoshop le înregistrează. După terminarea lor, opriți înregistrarea de la butonul care simbolizează acest lucru. În momentul în care trebuie repetat același task nu trebuie decât să porniți

acțiunea în cauză și totul se va desfășura automat.

Pentru a exemplifica cele de mai sus, în continuare vom vedea cum se crează o acțiune. Pentru a simplifica pașii, am ales să creez o acțiune care să împartă spațiul de lucru în patru sferturi, cu ajutorul liniilor de ghidare (Guide Lines).

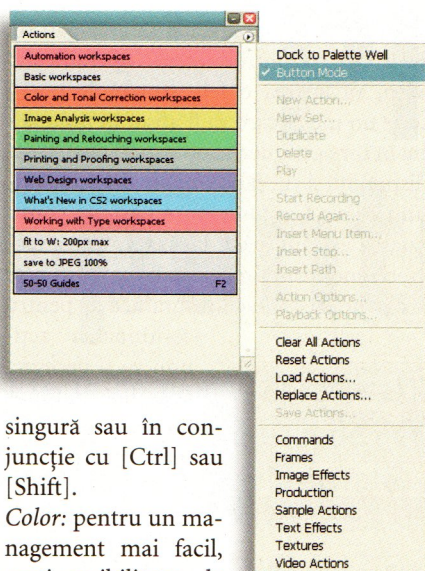
Pentru început, apăsăm pe butonul *New Action*, și completăm câmpurile din fereastra afișată.



Name: numele acțiunii.

Set: alocă acțiunea unui set anume.

Function Key: acordă posibilitatea asignării acțiunii uneia din tastele de funcții,



singură sau în conjuncție cu [Ctrl] sau [Shift].

Color: pentru un management mai facil, aveți posibilitatea de a alege o culoare reprezentativă pentru respectiva acțiune. Culoarea va fi afișată atunci când acțiunile sunt văzute în *Button Mode*, care este un mod alternativ de reprezentare a acțiunilor.

După completarea acestor pași, cu un clic pe *Record* începe înregistrarea pro-

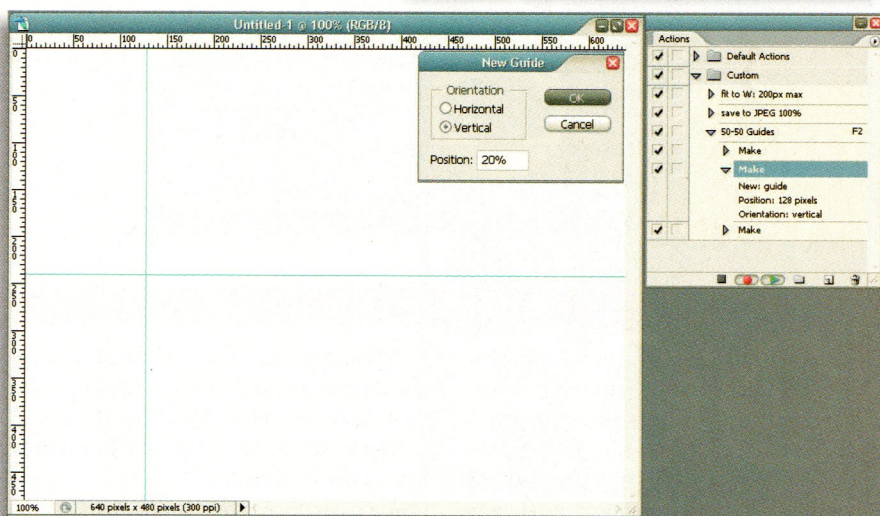
priu-zisă. În continuare, puteți trece la treabă, Photoshop având grijă de înregistrare și traducerea operațiilor efectuate.

Pentru exemplul de față, creăm un document nou (*File-New*), urmăm succesiunea *View-New Guide*, și alegem pe rând *Vertical* respectiv *Horizontal*, iar parametrul *Position* îl vom seta la 50%. Odată terminată operațiunea, apăsăm butonul *Stop Recording*. Acțiunea poate fi văzută și folosită accesând *Actions Palette*. Apăsând pe triunghiurile din dreptul comenzilor pot fi văzuți pașii individuali care vor fi întreprinși la lansarea acțiunii nou create.



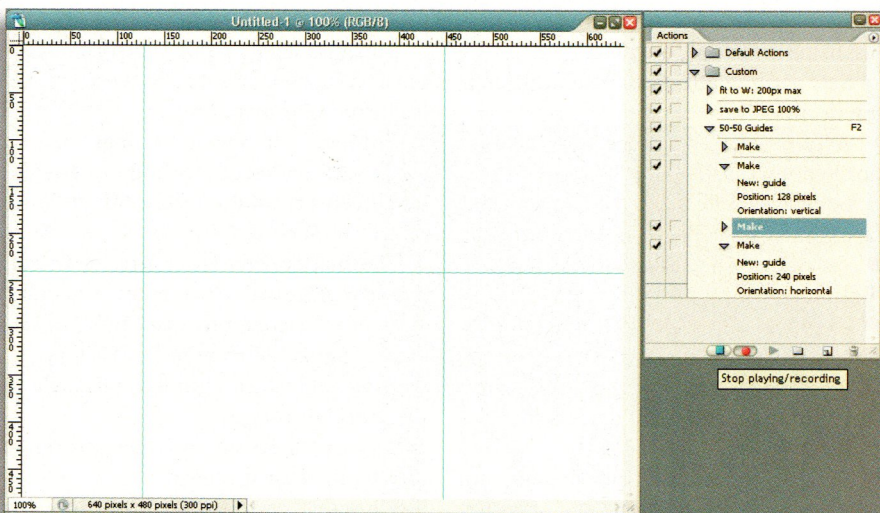
Editarea acțiunilor

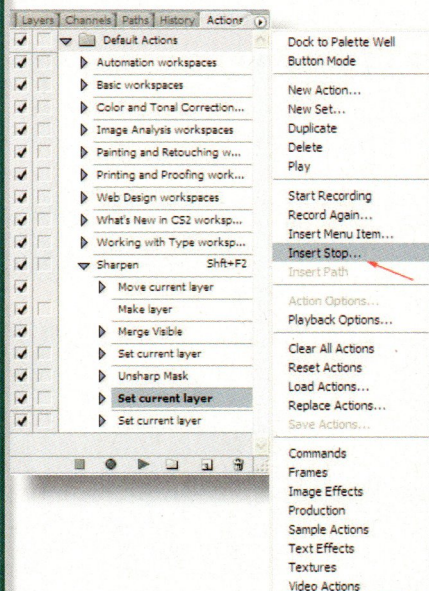
La un anumit moment este posibil să doriți să schimbați unul din pașii acțiunii. În loc să creați una nouă, puteți edita individual pasul sau pașii doriți. Tot ce trebuie să faceți este să dați un dublu clic pe pasul respectiv și în fereastra afișată puteți introduce noii parametri. În cazul exemplului nostru vom modifica poziția ghidului vertical, de la 20% în loc de 50%. Pentru aceasta dăm un dublu clic pe *Make: new guide [...] position: vertical* și în câmpul *Position* trecem valoarea de 20%. De acum încolo acțiunea va crea un ghid vertical la 20% și unul orizontal la 50% din suprafața documentului.



Introducerea unor pași noi

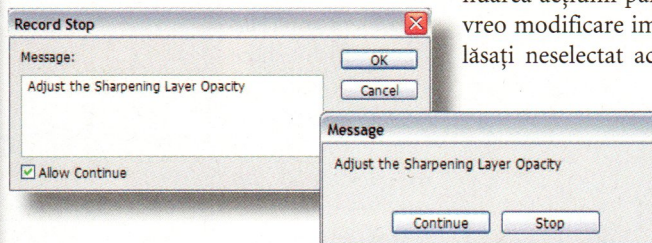
În mod asemănător, este posibil ca la un moment dat să fie necesară introducerea de pași suplimentari în acțiune. În acest caz, apăsați butonul de înregistrare și înregistrați noile comenzi. În funcție de tipul operațiilor pe care acțiunea le reproduce și ceea ce doriți să adăugați, poziția pasului suplimentar poate fi importantă. De aceea este important să rețineți că orice pas nou este introdus sub pasul care este selectat în momentul pornirii înregistrării. Oricum, chiar dacă greșiți, pașii unei acțiuni pot fi aranjați în același mod ca și layer-ele unei imagini.





Adăugarea unei opriri

Ocazional poate fi nevoie de introducerea unei opriri în mijlocul unei acțiuni pentru a avea posibilitatea editării imaginii într-un mod care nu poate fi înregistrat, de exemplu o editare Levels. Pentru aceasta trebuie să selectați pasul unde doriți ca

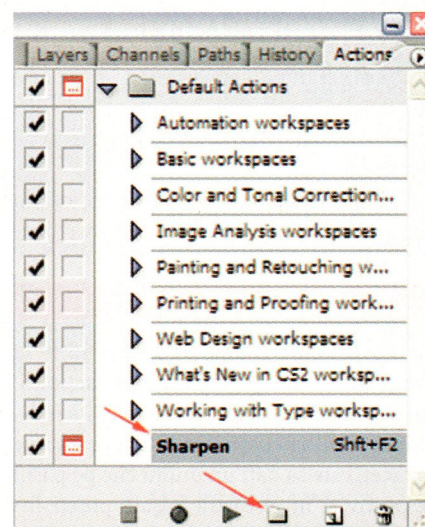
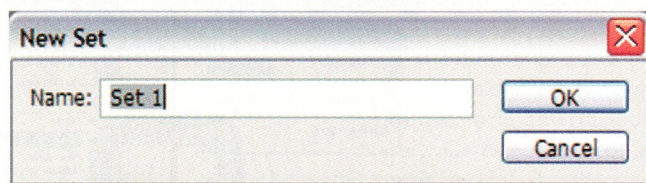


acțiunea să se oprească și să adăugați un *Stop*. După introducerea operatorului *Stop*, va apărea o fereastră unde puteți scrie un mesaj care va fi afișat în momentul în care acțiunea se oprește. Tot aici este disponibil și checkbox-ul din dreptul opțiunii *Allow Continue*, care permite continuarea acțiunii până la sfârșit, fără a face vreo modificare imaginii. În cazul în care lăsați neselectat acest parametru, pentru continuarea acțiunii va fi necesară apăsarea butonului de play din *Actions Palette*.

Action Sets

Pentru a ajuta în managementul acțiunilor se pot crea seturi de acțiuni. Acestea nu sunt altceva decât foldere unde acțiunile pot fi grupate după criterii arbitrare. Pentru a crea un set, trebuie să apăsați butonul de la baza ferestrei *Ac-*

tions și în caseta de dialog afișată să introduceți numele setului. După crearea setului, acțiunile pot fi mutate în el printr-o simplă operațiune de drag&drop identică cu cea de plasare a layer-elor în grupuri.



Batch Processing

După cum spuneam la început, scopul principal al acțiunilor este să automatizeze operațiuni repetitive în Photoshop, pentru a crește productivitatea și confortul designerului. Astfel, ele pot fi folosite pentru *Batch Processing*, în traducere liberă „prelucrare în masă”. Acest instrument poate fi accesat urmând calea *File-Automate-Batch*, care duce la afișarea unei ferestre în care avem la dispoziție următorii parametri:

Set: permite selectarea setului de acțiuni dorit.

Action: permite selectarea acțiunii dorite din setul ales anterior.

Source: permite ca fișierele ce urmează să fie procesate să fie alese în patru modalități:

- **Folder:** procesează toate fișierele dintr-un director.
- **Import:** procesează fișierele importate dintr-un device extern.
- **Opened Files:** procesează toate fișierele care sunt în acel moment deschise în Photoshop.
- **Bridge:** procesează fișierele care sunt selectate în Adobe Bridge.

Choose: în cazul în care la Source este aleasă opțiunea *Folder*, permite alegerea unui director de destinație a fișierelor procesate.

Override Action „Open” Commands: ignoră orice comandă Open care se referă la alte fișiere decât cele supuse procesării.

Include all subfolders: procesează toate fișierele din subdirectoarele folderului selectat.

Suppress Color Profile Warnings: opțiunea va suprima eventualele avertismente legate de color management.

Suppress File Open Dialogs: ignoră eventualele casete de dialog ce însoțesc deschiderea anumitor fișiere, fiind folosite setările implicite.

Destination: permite alegerea destinației fișierelor procesate. Sunt oferite trei opțiuni:

- **None:** fișierele procesate nu sunt salvate, ci rămân deschise în Photoshop.
- **Save and Close:** suprascrive fișierele în directorul de origine.
- **Folder:** salvează fișierele procesate într-un director specificat.

Choose: dacă a fost aleasă opțiunea

Folder, permite alegerea directorului de destinație a fișierelor.

Override Action “Save As” Commands: ignoră orice comandă Save As din acțiune.

File Naming: permite folosirea de reguli de denumire pentru fișierele ce urmează a fi salvate.

Errors: permite procesarea erorilor în două moduri:

- **Stop for Errors:** în momentul în care o eroare este detectată, procesarea se oprește.
- **Log Errors to File:** nu oprește procesarea, dar creează un jurnal în care sunt trecute erorile, la sfârșitul procesului avertizând asupra apariției lor.

Deși poate părea puțin complicată crearea și managementul lor, acțiunile sunt o unealtă deosebit de prețioasă pentru un designer. Prin automatizarea diferitelor procese, care pot fi lungi și anevoioase, acesta se poate concentra pe creativitate, devenind mai productiv și deci cu mai mult timp liber. Sau mai multe proiecte.

Photoshop pentru piromani

Efecte de genul reproducerii focului și fumului au diverse metode de creare, de multe ori rezultatul fiind destul de nerealist. În continuare vă prezentăm o modalitate de a crea banalul foc și, în exclusivitate, o nouă metodă de a crea fum.

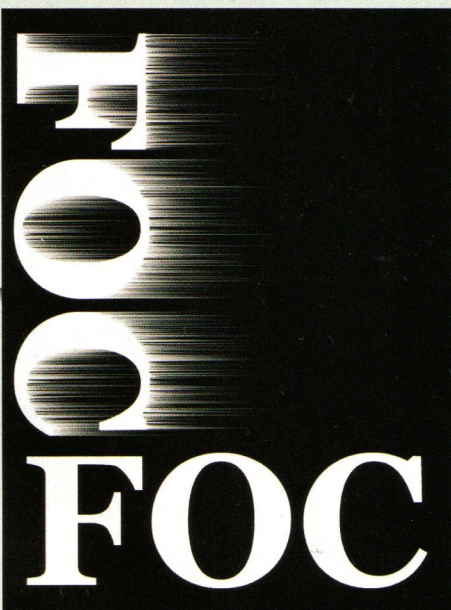
Alexandru Sinov

Se spune că în Photoshop, dacă ești suficient de iscusit, poți crea orice. Ei bine, situația nu stă chiar așa pentru că, paradoxal, cel mai greu este să reproduci lucrurile simple, naturale și banale. O astfel de situație este reproducerea focului și a fumului, care în decursul anilor a beneficiat de nenumărate metode de creare. Nici una dintre acestea nu este fotorealistică, departe chiar de acel nivel. Dar pe măsură ce tehnica avansează, noi unelte și tehnici apar pe firmament. În acest workshop aflați cum se pot crea focul și fumul.

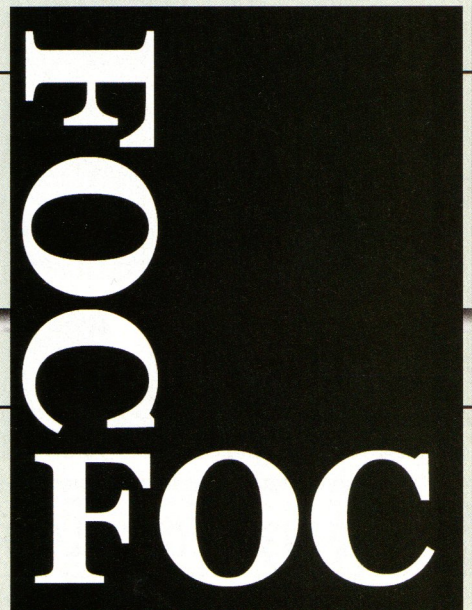
1 CREAREA TEXTULUI

Pentru a ilustra această tehnică am ales de dragul simplității să „dau foc” chiar cuvântului „foc”. Astfel, după ce creați o imagine nouă la care background-ul este negru, scrieți cu alb cuvântul pe care doriți să-l incendiați, duplicați layer-ul (*Layer-Duplicate Layer*) și redenumiți-l „flame”. Apoi rotiți textul 90° cu ajutorul comenzii *Edit-Transform-Rotate 90° CW* și mutați-l într-un mod asemănător cu cel din imagine. Duplicați încă odată acest layer și redenumiți-l „smoke”.

2 EFECTUL DE VÂNT



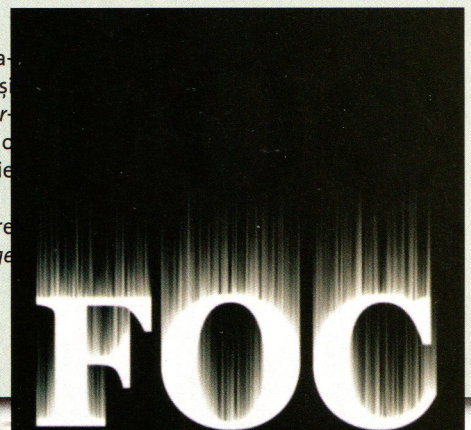
Cu layer-ul „flame” activ, converțiți textul editabil în pixeli (*Layer-Rasterize-Type*), apoi accesați filtrul Wind (*Filter-Stylize-Wind*). Acesta este modul în care vom obține baza pentru flăcări și mai ales pentru fum. De aceea va fi nevoie ca în fereastra de configurare să alegeți *Method: Wind* și evident, *Direction: From the Left*. Reaplicați filtrul de încă 2-3 ori, pentru a mări intensitatea ([Ctrl]+[F]).



3 CREAREA EFECTULUI DE FLACĂRĂ

Readuceți layer-ul în poziție orizontală (*Edit-Transform-Rotate 90° CCW*), și aplicați-i un Gaussian Blur (*Filter-Blur-Gaussian Blur*) de intensitate medie; cu valori între 1.3 și 2 ar trebui să fie suficientă.

Sub acesta creați un layer nou, pe care îl umpleți cu negru. Selectați din nou layer-ul „flame” și prin comanda *Layer-Merge Down* combinați-l cu cel de dedesubt, redenumind rezultatul „flame”.



PRACTICĂ Efecte de foc și fum

Acum vine partea dificilă a micului nostru workshop. Cu layer-ul „flame” activat, accesați filtrul *Liquify*. Prin folosirea *Forward Warp Tool* de la stânga la dreapta dăm o formă mai organică „țepilor” care ies din cuvântul nostru.

Setările mele sunt :

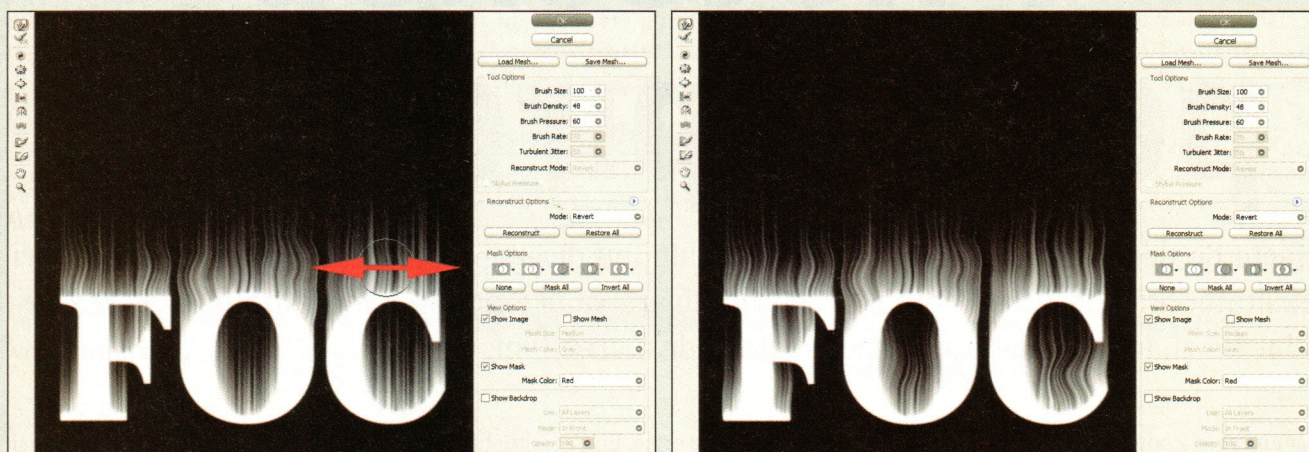
Brush size: 100

Brush density: 48

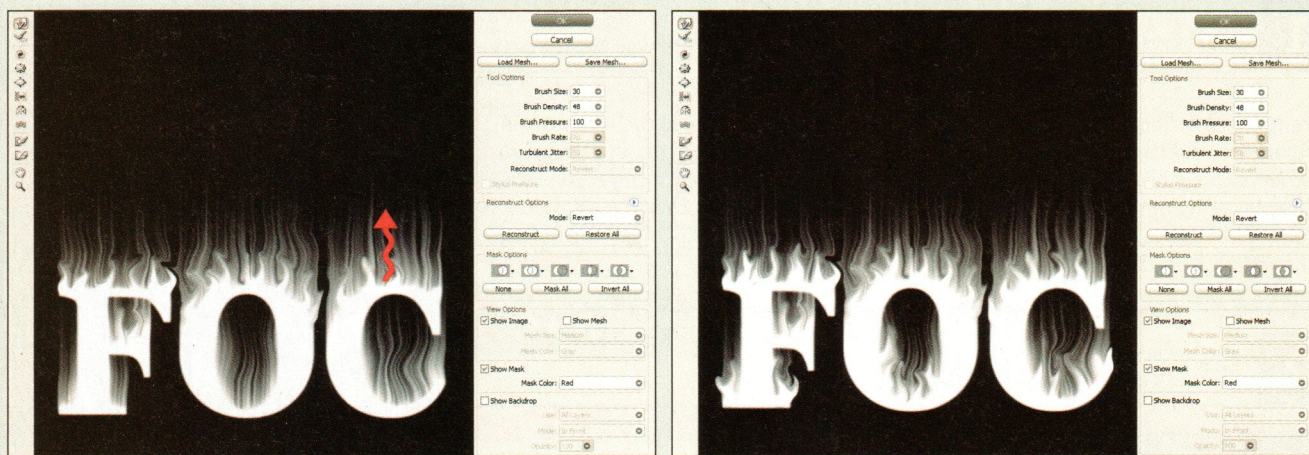
Brush pressure: 40

Brush rate: 70

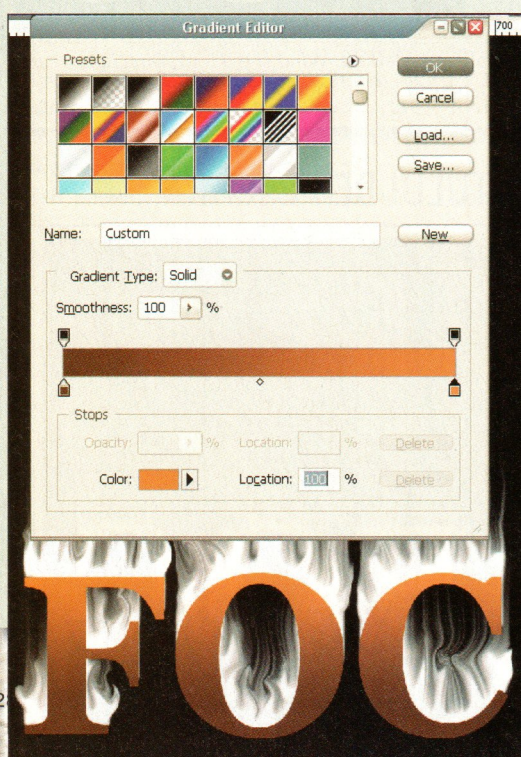
Turbulent jitter: 50



Urmează să desenăm flăcările propriu zise. Folosind un brush de dimensiune mai mică – 30, să spunem – vom „trage de contur”. Ca și retuș final, cu o pensulă puțin mai mare efectuăm o ultimă deformare prin „tragerea în sus” a flăcărilor desenate. Acceptăm setările și stabilim blending mode-ul în *Screen*. Acesta va permite layer-ului de dedesubt să fie vizibil. Poziționați layerul „flame” sub cel original și mutați-l sub el.



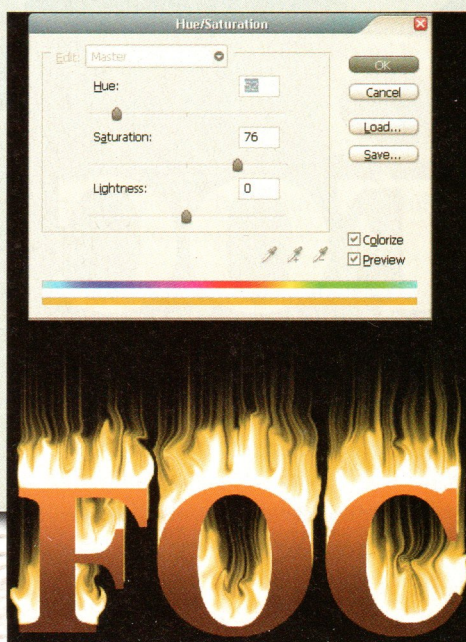
4 RETUȘURI DE CULOARE

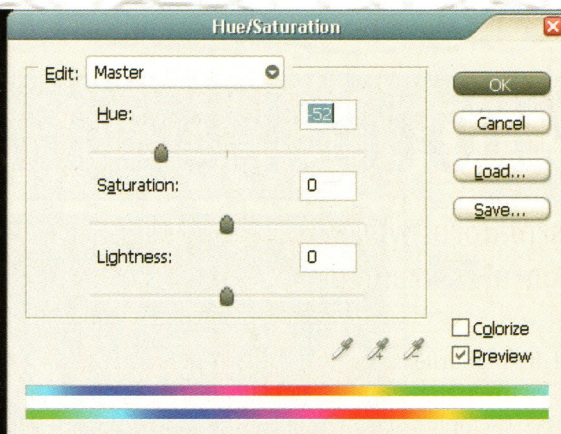


Pentru a da puțină culoare layer-ului original, „încuiati-i” transparentța și aplicați-i un gradient între două nuanțe de maro; ceva care să dea impresia că baza este arsă și vârful este încă în flăcări.

Revenind la flăcările noastre, este timpul să le dăm și lor culoare. Selectați layer-ul „flame” și accesați unealta *Hue/Saturation* (*Image-Adjustments-Hue/Saturation*).

Bifați *Colorize* și măriți valoarea *Saturation*. Acum cu ajutorul slider-ului *Hue*, găsiți o nuanță de galben intens.



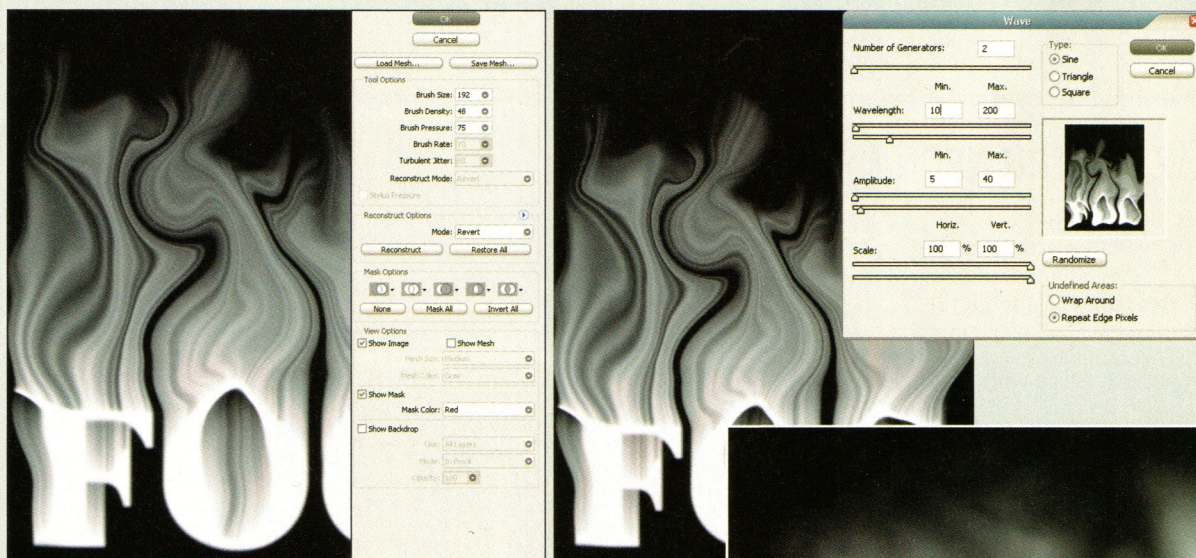


Odată procedura încheiată, duplicați layer-ul, setați-i blend mode-ul pe Overlay și accesați din nou *Hue/Saturation*. De această dată nu mai bifati *Colorize*, doar reglați slider-ul *Hue* până obțineți nuanțe roșiatice.

5 CREAREA EFECTULUI DE FUM

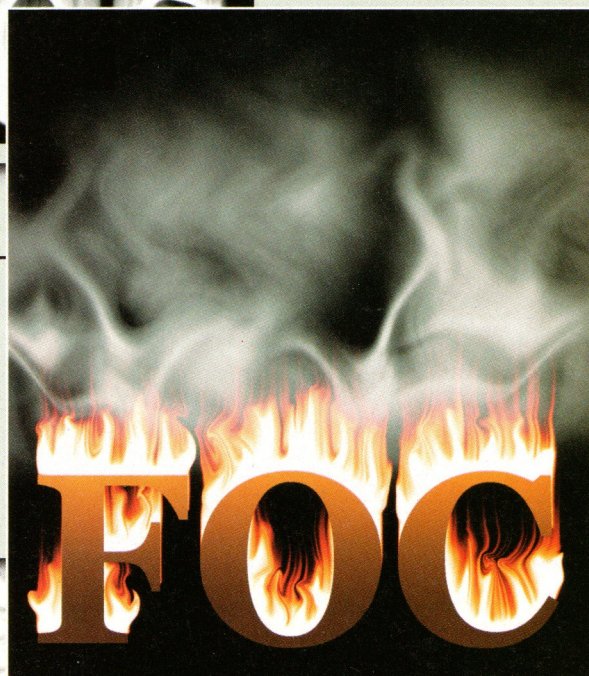
Pentru a crea fumul, vom recurge la o nouă sesiune de *Liquify*. Activați layer-ul „smoke” și rasterizați-l. Pentru ca fumul să fie cât mai ridicat, mai aplicați de două - trei ori filtrul *Wind*, cu aceleași setări ca și înainte, apoi rotiți layer-ul și aliniați-l cu restul. Fumul este difuz, așa că un *Gaussian blur* cu o valoare între 2 și 4 se pretează de minune. Sub acest layer creați unul nou, pe care îl umpleți cu negru. Folosind comanda *Merge Down* ([Ctrl]+[E]), uniți aceste layere și accesați filtrul *Liquify*. Ei, dacă ați crezut că procedeul de creare a focului a fost foarte hazardant, pregătiți-vă pentru crearea fumului. Folosind același procedeu ca și în cazul anterior, începeți să deformați layer-ul; un brush foarte mare ajută la crearea unui efect cât mai apropiat de realitate. Folosiți mișcări lungi și sinuoase. În general este bine să folosiți o pensulă mare, cu parametrul *Pressure* setat undeva între 60 și 80. După ce ați dat o formă care să sugereze noțiunea de fum, accesați unealta *Wave* (*Filter-Distort-Wave*). În momentul în care am creat și testat această metodă am reușit să ajung la niște valori care se pretează bine scopului nostru.

Number of Generators: 2; **Wavelength:** Min: 10 Max: 200; **Amplitude:** Min: 5 Max: 40; **Scale:** Horiz: 100% Vert: 100%; **Type:** Sine
Cu setările potrivite, aplicând acest tandem de filtre de câteva ori vom reuși să imprimăm acel feeling organic și de „la voia întâmplării”. Adicional, mai puteți crea un nou layer deasupra tuturor, pe care să-l umpleți cu negru. Generați *Difference Clouds* (*Filter-Render-Difference Clouds*) și aplicați același cuplu de filtre, setând modul de transfer pe *Overlay*.



6 LA FINAL

Dacă ați folosit și un layer suplimentar cu *Difference Clouds*, combinați-l cu celălalt. Singurul lucru care vă mai rămâne este să creați un *Layer Mask* și să ștergeți partea din layer-ul de fum care acoperă focul. Rezultatul este cel din imaginea alăturată.



Photoshop în barul de noapte

În următorul workshop vom încerca să atribuim unui text un efect de neon.

Singurul instrument necesar: Photoshop-ul.

Alexandru Sinov

Unul din modurile frecvente de utilizare a programului de grafică de la Adobe se referă la modificarea atributelor textului, în sensul aplicării diverselor efecte asupra acestuia. În exemplul de față am ales transformarea unui text într-unul care să aibă un efect de neon, de exemplu cum sunt logo-urile din barurile de noapte.

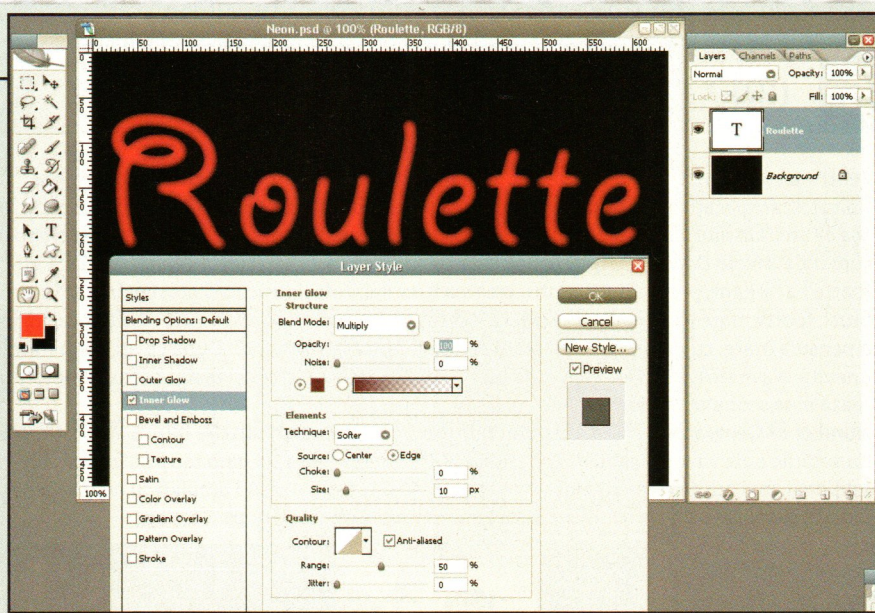
1 FONT ȘI CULOARE

Alegeți un font al cărui profil să semene cu cel al unui neon. Odată scris textul și aleasă culoarea, accesați fereastra *Layer Styles* (*Layer>Layer Style-Blending Options*). În secțiunea *Inner Glow* introduceți valorile:

* *Blend Mode: Multiply*

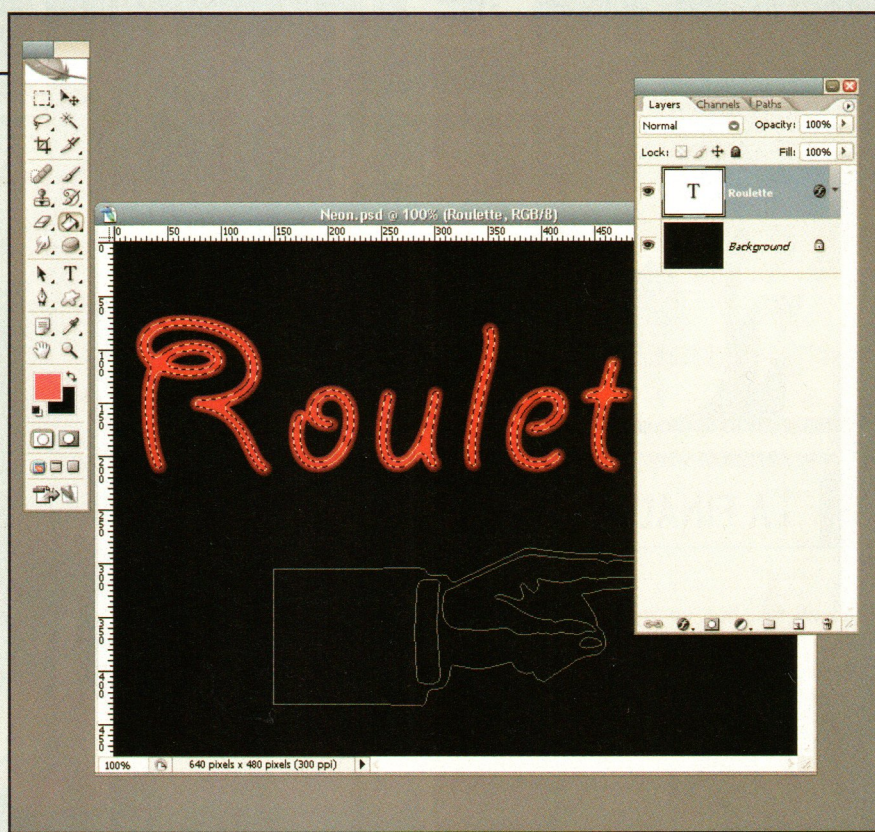
* *Size:* creșteți valoarea până când „neonul” începe să capete o consistență pe margini.

* *Culoarea:* selectați o variantă mai închisă a culorii pe care ați ales-o.



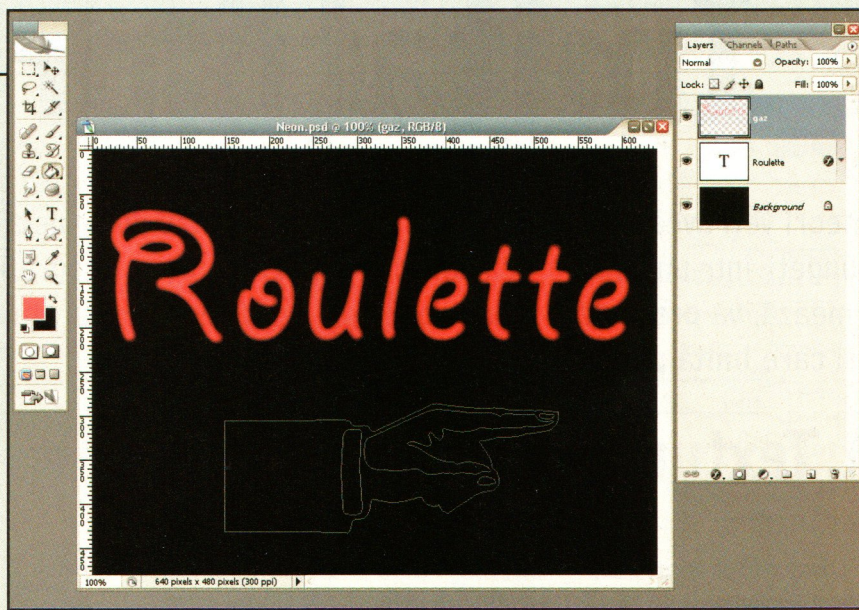
2 GAZ PENTRU NEON

Să „aprimem” neonul. Selectați transparența layer-ului care conține textul, în cazul exemplului de față „Roulette” ([Ctrl]+ clic pe thumbnail-ul layer-ului) și contractați selecția (*Select>Modify>Contract*) până când aveți o oarecare distanță până la marginea textului; cam pe la marginea umbrei tocmai create. Aplicați un feather (*Select>Feather*) cu o valoare de aproximativ jumătate din valoarea cu care ați contractat selecția, după care deselectați (*Select>Deselect*). Creați un nou layer („gaz”) și umpleți-l cu o nuanță mai deschisă decât cea aleasă pentru culoarea textului.



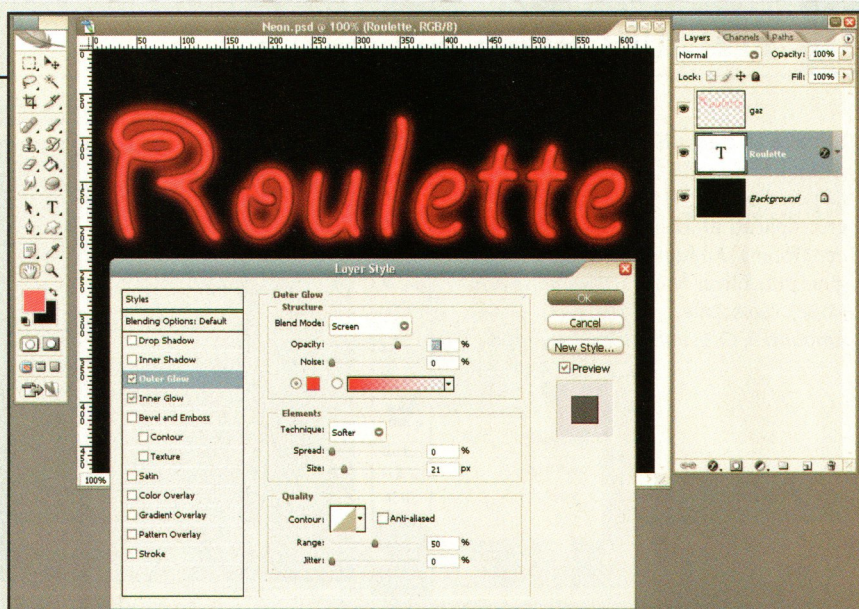
3 EFECT DE PÂLPÂIRE

Pentru a simula pâlpăirea gazului din tub, selectați încă o dată transparența layerului „gaz” și cu selecția activă aplicați filtrul *Ripple* (*Filter-Distort-Ripple*). Încercați să nu exagerați, efectul trebuie să fie discret.



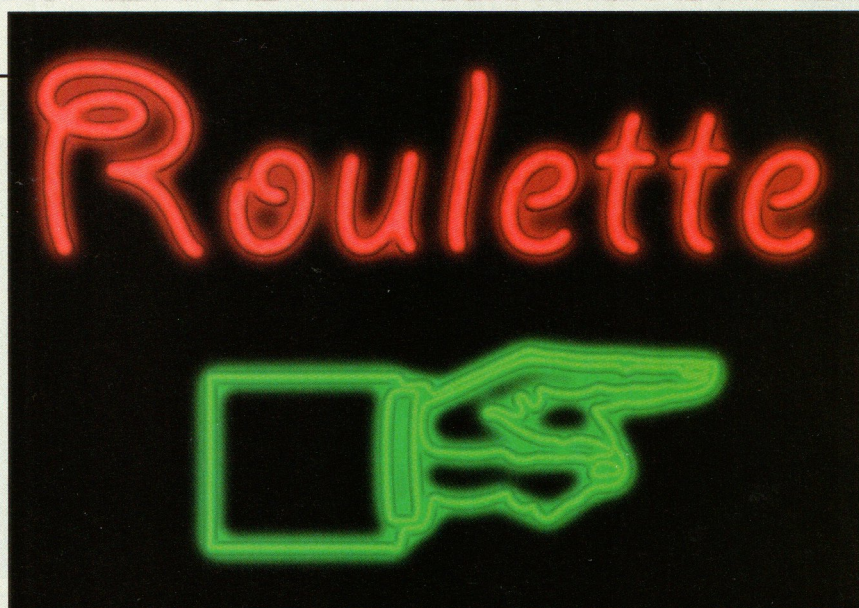
4 STRĂLUCIRE

Acum că am „aprins” neonul, trebuie să-i dăm și strălucirea specifică. Activați layer-ul „Roulette” și deschideți fereastra *Layer Styles*. Adăugați un *Outer Glow* de o culoare apropiată de cea a textului. Măriți valoarea parametrului *Size* până când apare un halou credibil în jurul textului. Mâna a fost realizată în același mod, cu excepția faptului că odată selectat path-ul, am folosit comanda *Stroke Path*, din meniu alegând *Brush*. Această comandă este disponibilă printr-un clic dreapta cu *Path Selection Tool*.



5 FIAT LUX!

Acestea fiind zise, puteți „aprinde” lumina. Deși nu implică mulți pași sau prea mult efort, efectul este impresionant. Bineînțeles, puteți încerca și folosirea altor fonturi sau culori. În orice caz, este recomandat să le folosiți pe un fundal închis, precum cel din exemplu, pentru a putea beneficia la maximum de efect. Distracție plăcută în barul virtual!



Imitații proprii

Uneori veți avea nevoie de anumite texturi, pentru un proiect sau altul. Se poate întâmpla să ajungeți într-un impas, neavând la dispoziție nicio fotografie a texturii dorite. În cele ce urmează, vă prezentăm două workshop-uri care vă vor arăta cum puteți crea de la zero texturi care imită piatra, respectiv lemnul.

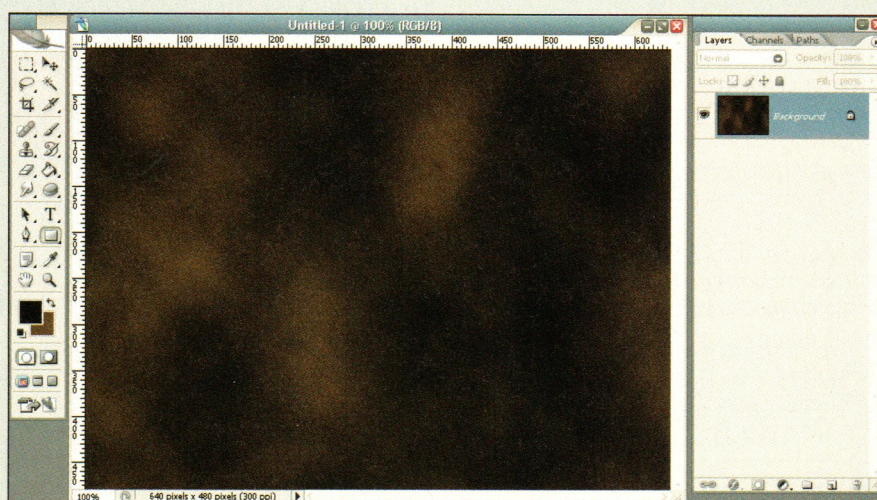
Alexandru Sinov

A. Textura de piatră

Deși demersul de creare a unei texturi care să imite piatra poate părea lipsit de speranță, nu este așa. Photoshop oferă diferite căi prin care puteți ajunge la un rezultat mulțumitor, în funcție de efortul depus.

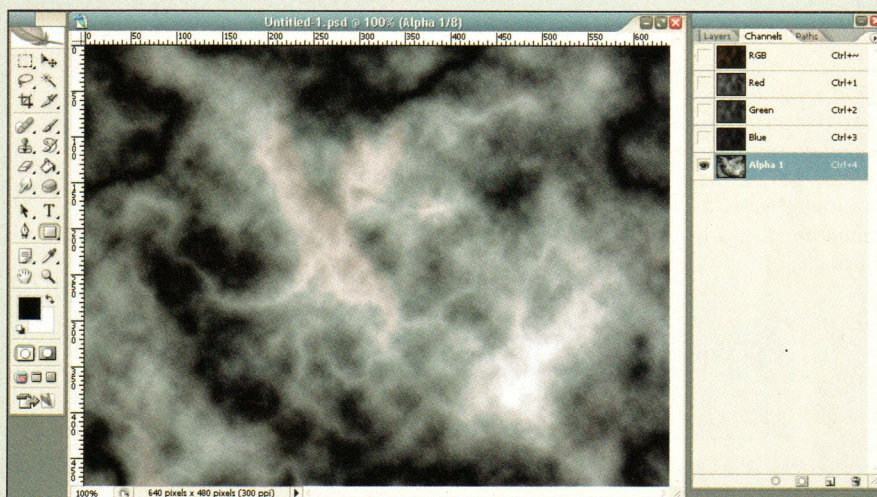
1 EFECTUL CLOUDS

După ce ați creat un nou document, alegeți culoarea de Background o nuanță de portocaliu închis și foreground-ul negru. Aplicați efectul Clouds (*Filter-Render-Clouds*). Adăugați zgomot de imagine prin filtrul Noise (*Filter-Noise-Add Noise*), cu setările: Amount: 3, Gaussian, Monochromatic.



2 CREȘTEREA CONTRASTULUI CU DIFFERENCE CLOUDS

În fereastra Channels, creați un nou canal și selectați-l. Adăugați un filtru de Difference Clouds (*Filter-Render-Difference Clouds*) și Noise, cu aceleași setări ca la Pasul 1. Estompați zgomotul de imagine prin comanda *Edit-Fade Add Noise* cu 50%. Aplicați de încă câteva ori filtrul de Difference Clouds, până când contrastul începe să devină evident.

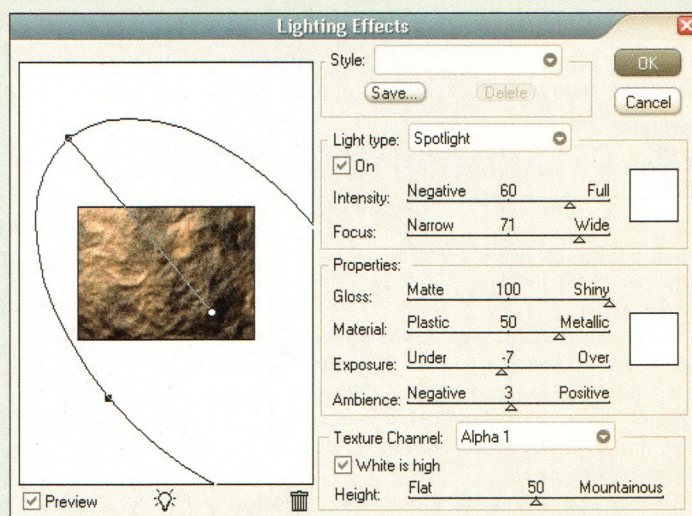


3 ADĂUGAREA EFECTELOR DE LUMINĂ

Reactivați celelalte canale și întoarceți-vă în fereastra *Layers Palette*. Cu layer-ul activat, accesați *Lighting Effects (Filter-Render-Lighting Effects)*. Tipul emițătorului luminos (*Light Type*) trebuie să fie setat pe *Spotlight*, cu următoarele setări:

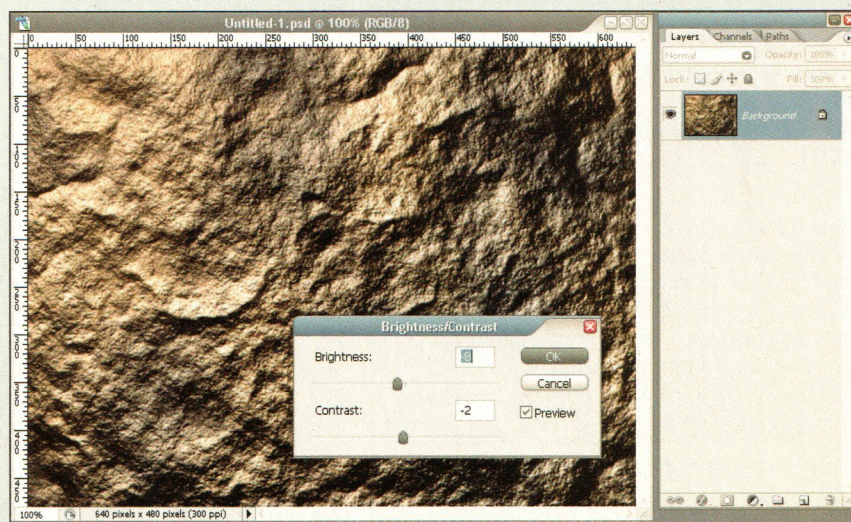
- * *Intensity*: 60
- * *Focus*: 70
- * *Gloss*: -100
- * *Material*: 50
- * *Exposure*: -5
- * *Ambience*: 5

Reglați forma și direcția luminii în funcție de nevoile voastre. Setări *Texture Channel* pe *Alpha 1* și reglați parametrul *Height* la valoarea 100.



4 RETUȘURI

Ca și pas final, folosiți *Image-Adjust-Brightness/Contrast* și ajustați parametrii după bunul plac.



REZULTATUL

După cum puteți vedea, ați obținut o textură care imită foarte bine piatra. Folosind metoda descrisă mai sus, puteți crea o sumedenie de variante, a căror coloratură poate fi modificată în câteva clipe.



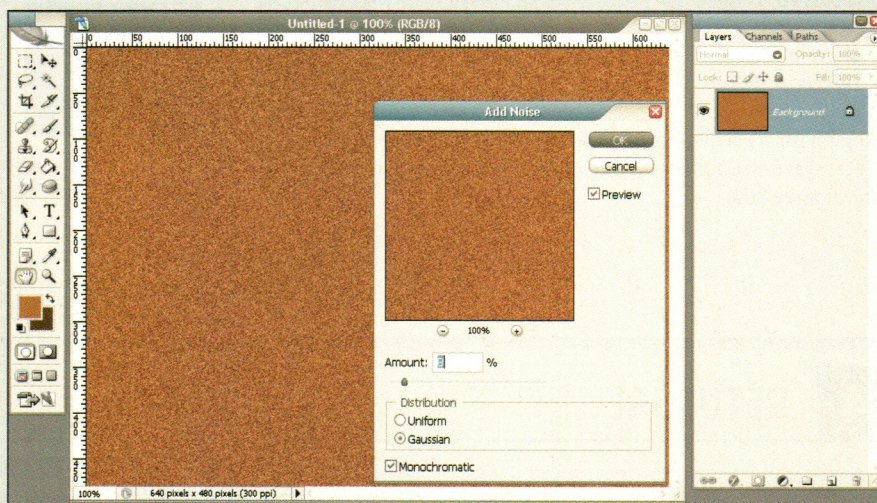
B. Textura de lemn

Lemnul este semnificativ diferit de piatră, însă Photoshop oferă o soluție bună și pentru imitarea aspectului specific fibrelor de lemn. Din nou, există mai multe căi de a obține un rezultat bun, iar noi v-o prezentăm pe cea mai simplă și eficientă.

1 CREAREA NUANȚEI LEMNULUI

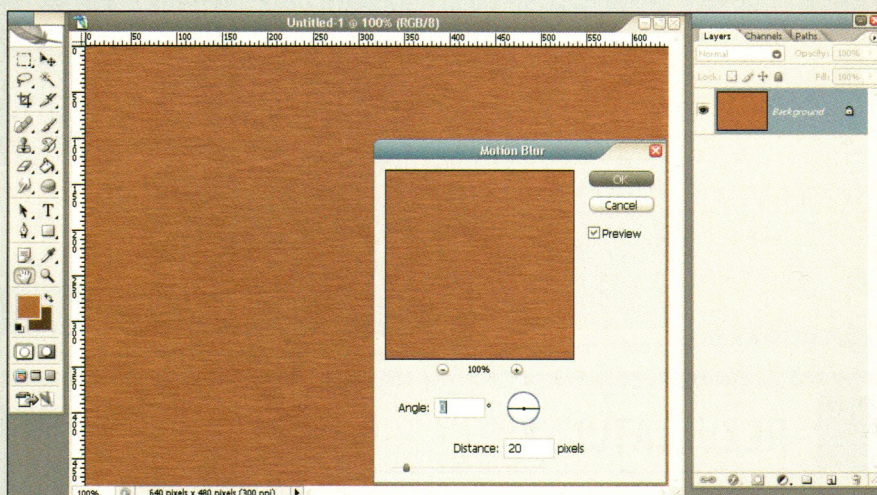
Creați un layer nou și umpleți-l cu o nuanță de maro închis cu unealta Paint Bucket Tool.

Încercați diverse variante care să semene cât mai mult cu nuanța de lemn pe care v-ați propus să o reproduceți. Adăugați zgomot de imagine gaussian și monochromatic (*Filter-Noise-Add Noise*).



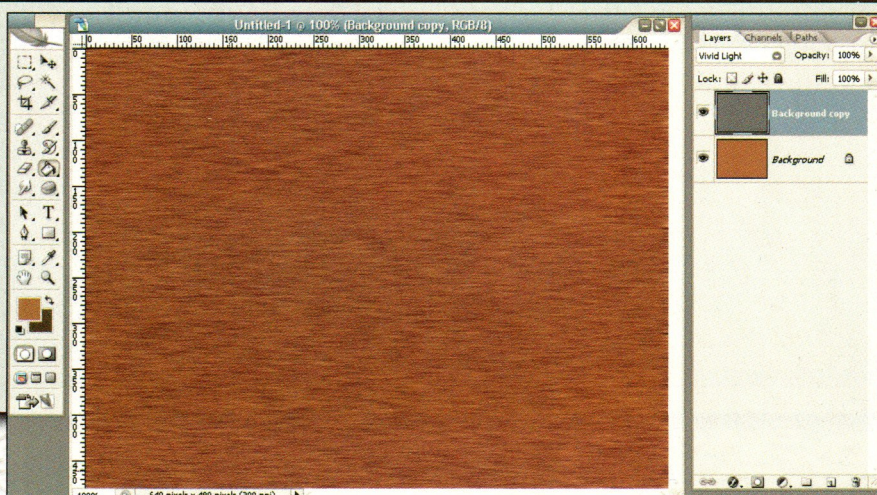
2 CONTURAREA ÎNȚĂLĂ A TEXTURII

Accesați filtrul Motion Blur (*Filter-Blur-Motion Blur*) și folosiți setările: *Angle: 0*, *Distance: 20*. Duplicați layer-ul (*Layer-Duplicate Layer*), desaturați noul layer (*Image-Adjustments-Desaturate*) și setați modul de transfer pe *Vivid Light*. Combinați layer-ele prin comanda *Layer-Merge Visible*.



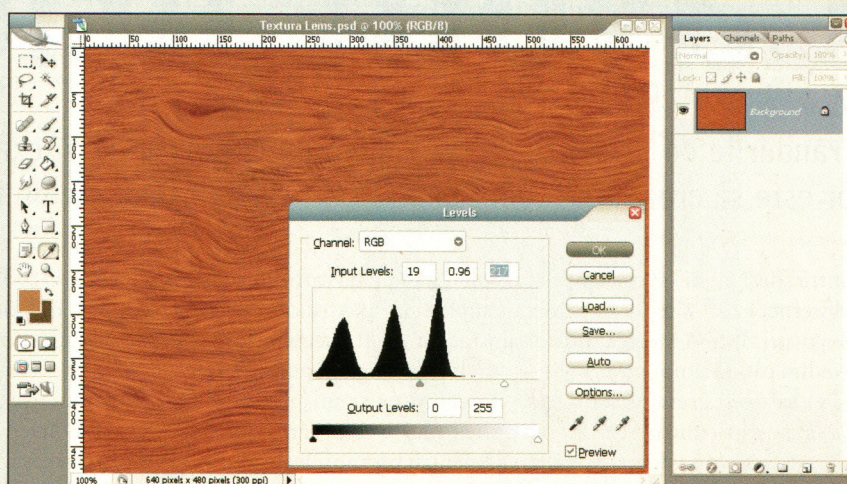
3 ADĂUGAREA IMPERFECȚIUNILOR

Pentru că momentan reprezentarea este lipsită de realism, modificăm imaginea prin adăugarea de imperfecțiuni folosind *Liquify Tool* (*Filter-Liquify*). Folosind instrumente precum *Forward Warp Tool*, *Bloat Tool*, *Spiral Tool* sau *Turbulence Tool*, simulați imperfecțiunile lemnului; dacă țineți tasta [Alt] apăsată, la instrumentele al căror efect presupune rotație, obțineți o rotație în sensul invers.



4 RETUȘAREA ȘI MĂRIREA CLARITĂȚII TEXTURII

Dacă simțiți nevoia să accentuați contrastul, folosiți unealta Levels (*Image-Adjust-Levels*). Ultimul pas presupune un filtru de Unsharp Mask cu setările implicite (*Filter-Sharpen-Unsharp Mask*), pentru a da mai multă claritate imaginii.



REZULTATUL

După cum puteți observa, imitația este destul de reușită. Desigur, dacă dedicați mai mult timp și investiți un efort mai mare, puteți obține rezultate uimitoare. Partea cea mai bună este că aveți un control total asupra procesului, iar variațiunile posibile sunt infinite.



Layout original

În rândurile ce urmează vă propunem un exercițiu de viteză și calitate: vom vedea cât de ușor este să creăm un layout pentru un flyer folosindu-ne de Photoshop. Alexandru Sinov

Printre „designerii” autohtoni circula o boală ciudată care este foarte molipsitoare, „boala template-urilor”. După cum știm cu toții, pe internet există site-uri care oferă template-uri pentru cam tot ce-ți trece prin cap: de la pagini web până la pliante, cărți de vizită și logo-uri. Într-o încercare de a contracara contraatacul celor care „fac design” cu ajutorul acestor șabloane, ne-am propus să dovedim cât de simplu este să creezi un layout original pentru un flyer.

Pentru acest exercițiu am ales să vă demonstrez cum am realizat designul unui flyer pe care l-am făcut recent. Cheia unui design de calitate este cunoașterea nevoilor clientului, a celui care comandă respectivul flyer. În cazul de față este vorba despre o firmă de închirieri auto care dorește un flyer A4 pentru promoțiile de week-end. Pentru aceasta ne pune la dispoziție un logo (în exemplul de față sigla este formată din cuvântul logo) și numele promoției, „Company Week-end”. Simplu și clar, nu?

1 START

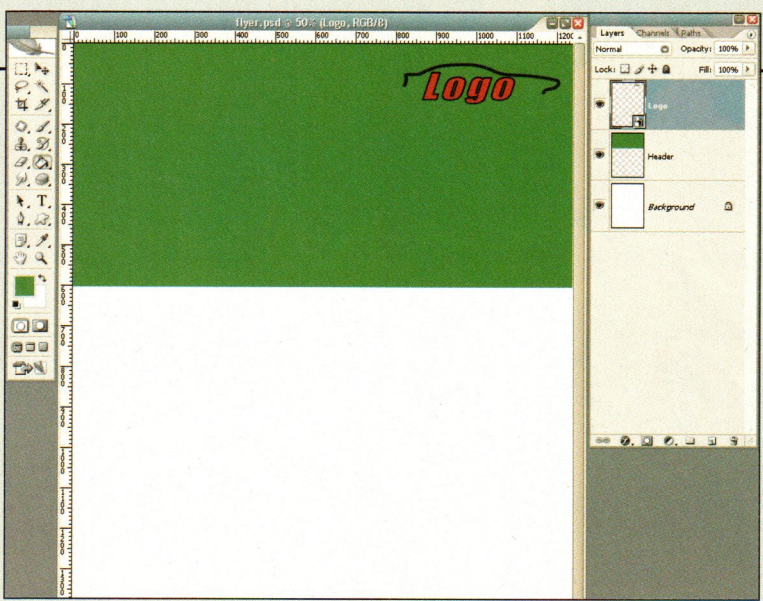
Creați un nou document (*File-New*) unde alegeți preset-ul de A4. Pentru simplitatea exercițiului vom seta rezoluția la 150 pixeli/inch.

De la client am primit sigla în format vectorial. O introducem în compoziție ca și Smart Object (*File-Place*). Motivul pentru care am făcut această alegere este că Smart Objects permit scalarea repetată fără pierderi de calitate. După ce ați introdus sigla, redimensionați-o și alegeți locul pe care acesta să îl ocupe în design. Denumiți layer-ul „Logo”.



2 ELEMENTE DE DESIGN

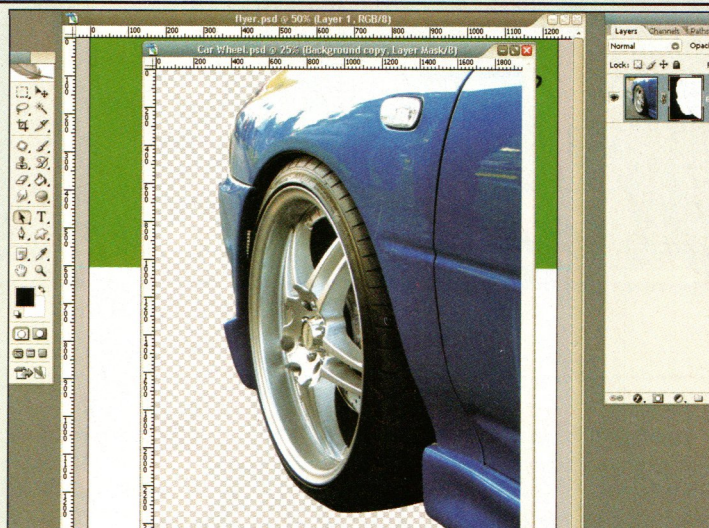
Acum veți crea câteva elemente de design. Pentru că este vorba de week-end, o alegere inspirată ar fi folosirea unor culori vesele și pline de viață. Mai întâi delimitați zonele de interes: cea superioară pentru titlu și logo, cea mediană pentru textul informativ. Sub layer-ul „Logo”, creați un nou layer și cu ajutorul unelei Rectangular Marquee Tool creați o selecție care să cuprindă aproximativ 2/3 din spațiul de lucru. Odată selecția creată, umpleți-o cu o nuanță de verde cu ajutorul unelei Paint Bucket Tool și denumiți noul layer „Header”. Cu selecția încă activă, creați un ghid orizontal care să fie aliniat cu marginea inferioară a chenarului verde. Un ghid poate fi creat în mai multe moduri; în cazul de față nu trebuie decât să verificați dacă snapping-ul este activat (*View-Snap*) și să trageți cursorul mouse-ului de pe rigla (*View-Rulers*) pe spațiul de lucru. Acum eliminați selecția (*Select-Deselect*).



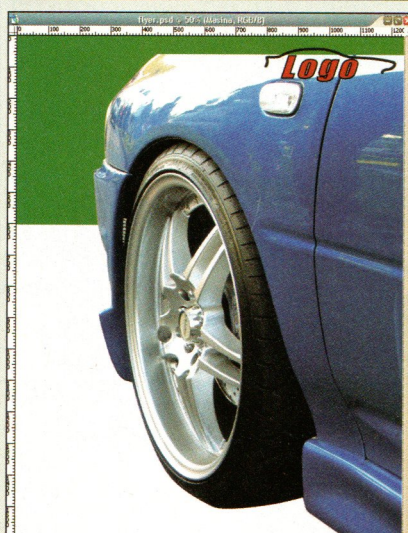
3 DECUPAREA OBIECTULUI

Fiind vorba de o companie care are ca obiect al activității închirierea de mașini, o poză cu o mașină este mai mult decât binevenită.

Pentru aceasta, deschideți o imagine cu o mașină, pe care o veți decupa din ambianță folosind metoda prezentată în articolul „Dinamica auto la nivelul următor”. Salvați path-ul creat și converțiți-l într-o selecție, selecție pe care o transformați într-un Layer Mask (*Layer-Layer Mask-Reveal Selection*). Salvați fotografia rezultată ca fișier PSD în aceeași locație în care veți salva flyer-ul.



4 REDIMENSIONAREA OBIECTULUI



Tot cu ajutorul comenzii *Place* introduceți fotografia în compoziție sub forma unui Smart Object; pentru simplitate denumiți layer-ul „Mașina”.

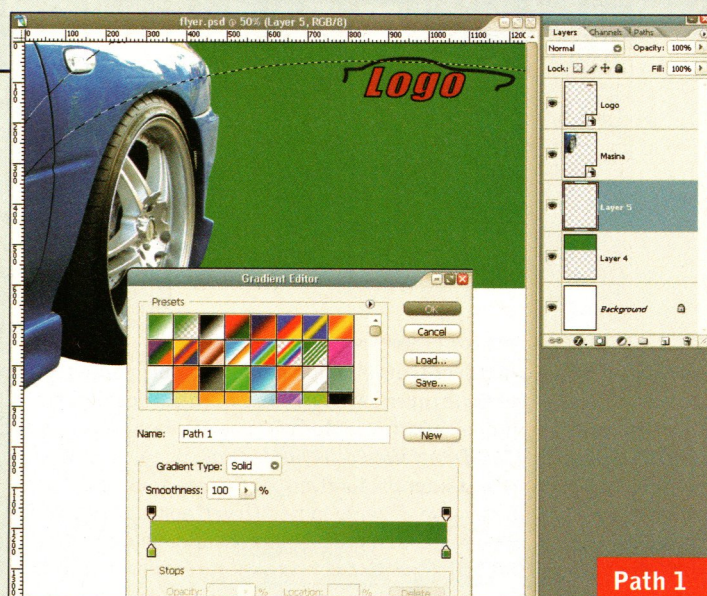
La așezarea mașinii în document, aplicați un Horizontal Flip (*Edit-Transform-Flip Horizontal*) și apoi intrați în Free Transform Mode (*Edit-Free Transform*).

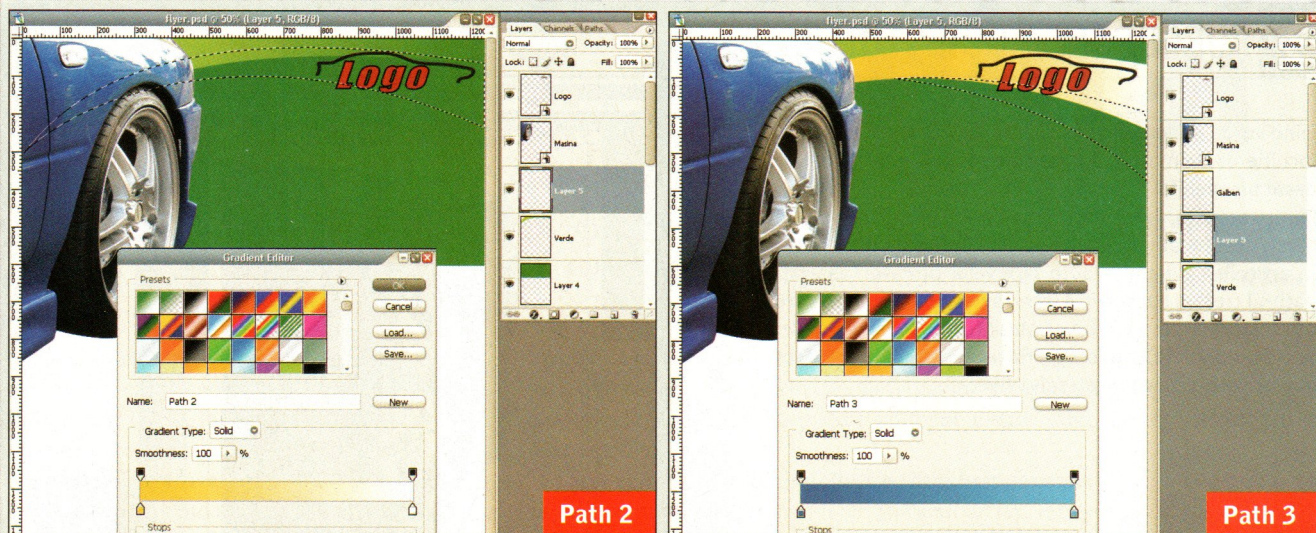
După ce ați repositionat mașina, redimensionați-o trăgând cu mouse-ul de colțurile cheinarului, cu tasta [Shift] apăsată, pentru a păstra proporțiile.



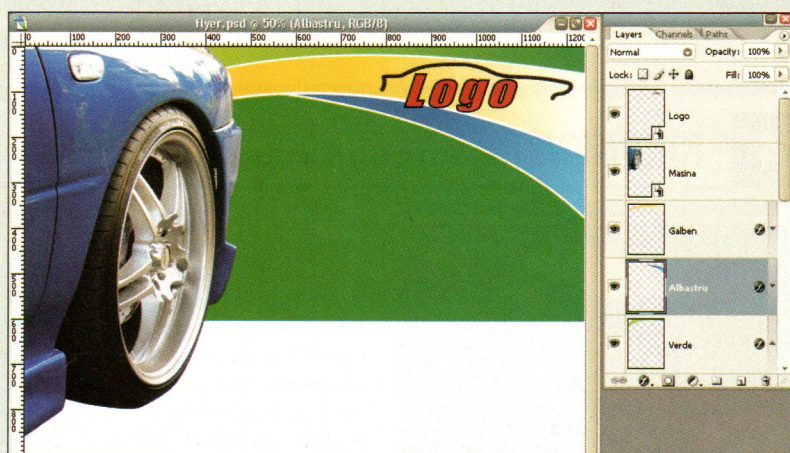
5 HEADER-UL FLYER-ULUI

Cu ajutorul unelei *Pen Tool* creați trei elemente vectoriale curbe pe care le veți refolosi pentru un look unitar și eficiență mărită și salvați-le sub numele de Path 1, 2 și 3. Luați pe rând fiecare path și încărcați-l ca selecție și într-un layer separat aplicați-i un gradient. Primului path îi aplicați două nuanțe de verde, celui de-al doilea un gradient galben-alb și celui de-al treilea două nuanțe de albastru. Cele trei layere trebuie să fie poziționate între „Mașina” și „Header”, în ordinea „Galben” - „Albastru” - „Verde”.

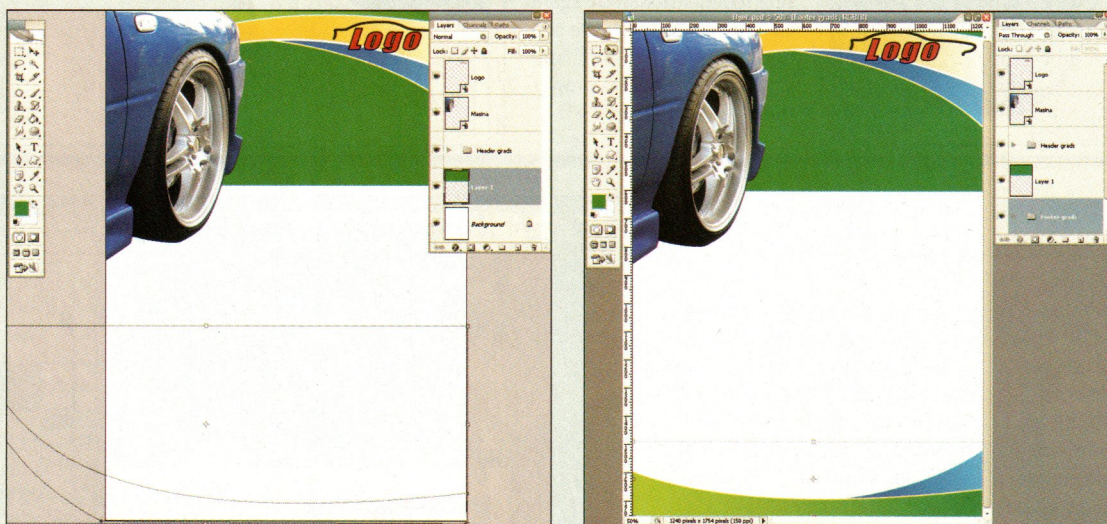




Cu ajutorul unui Layer Style (clic dreapta pe *Layer-Blending Options*) aplicați un stroke alb de 5px pe exteriorul fiecăruia dintre cele trei layere. Puteți începe cu oricare din layer-ele „Galben”, „Albastru” sau „Verde”, iar apoi cu un clic dreapta pe layer-ul modificat selectați *Copy Layer Style*, pe celelalte selectând *Paste Layer Style*. Cu tasta [Shift] apăsată selectați cele trei layere și grupați-le (*Layer-Group Layers*), denumind grupul „Header grads”.



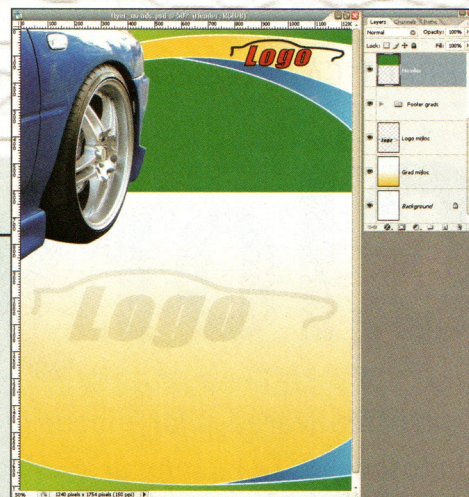
6 PARTEA INFERIOARĂ



Pentru partea inferioară a flyer-ului veți folosi două dintre elementele tocmai create, respectiv layer-ele „Path 1” și layer-ul „Albastru”. Duplicați layerul (*Layer-Duplicate Layers*) alegând în caseta de dialog numele „Albastru footer” și path-ul (clic dreapta pe layerul path-ului – *Duplicate Path*), alegând numele „Path 1 footer”. Cu unealta Path Selection Tool trageți path-ul spre partea inferioară a documentului și aplicați-i un Vertical Flip (*Edit-Transform Path-Flip Vertical*), după care intrați în Free Transform Mode (*Edit-Free Transform Path*). După ce ați aliniat obiectul cu marginea inferioară a flyer-ului, acesta trebuie deformat pe orizontală pentru a nu avea zone neacoperite. Converteți-l într-o selecție și într-un nou layer („Verde footer”) îi veți aplica același tratament ca și în cazul layer-ului „Verde”. Scoateți layer-ul „Albastru footer” din grup, aplicați asupra lui un Vertical Flip și așezați-l sub „Verde footer”. Trageți layer-ul în josul documentului și poziționați-l astfel încât să reflecte așezarea din header. După ce ați selectat cele două layere și le-ați grupat sub numele „Footer grads”, mutați grupul în spatele tuturor prin comanda *Layer-Arrange-Send to Back*.

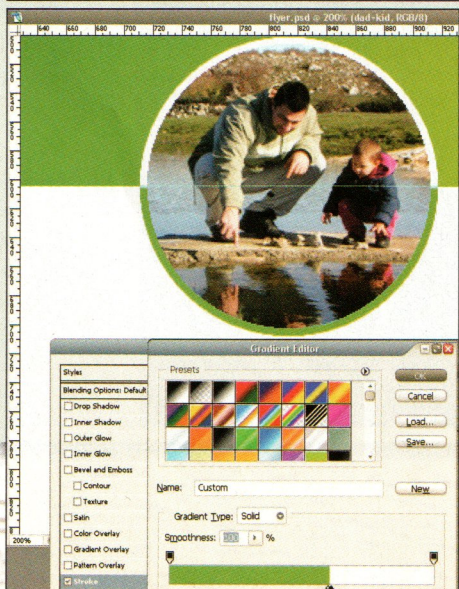
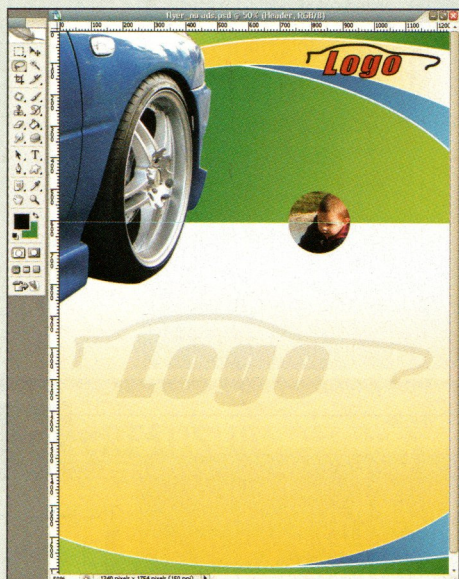
7 CENTRUL

Pentru zona de mijloc, duplicați layer-ul „Logo” redenumind copia „Logo mijloc temp” și cu ajutorul *Free Transform Mode* măriți-l și poziționați-l în zona mediană a flyer-ului. Selectați transparența layer-ului și creați un nou layer sub „Footer grads”, numindu-l „Logo mijloc”; umpleți layer-ul cu negru și setați-i opacitatea la 10%. Deselectați și stergeți layer-ul „Logo mijloc temp” prin drag&drop pe coșul de gunoi din partea inferioară a *Layers Palette*. Între „Footer grads” și „Logo mijloc” mai creați un layer („Grad mijloc”) și aplicați-i un gradient vertical galben-alb. Grupați cele două layere create sub titulatura „Mijloc”.



8 ELEMENTE DE FINEȚE

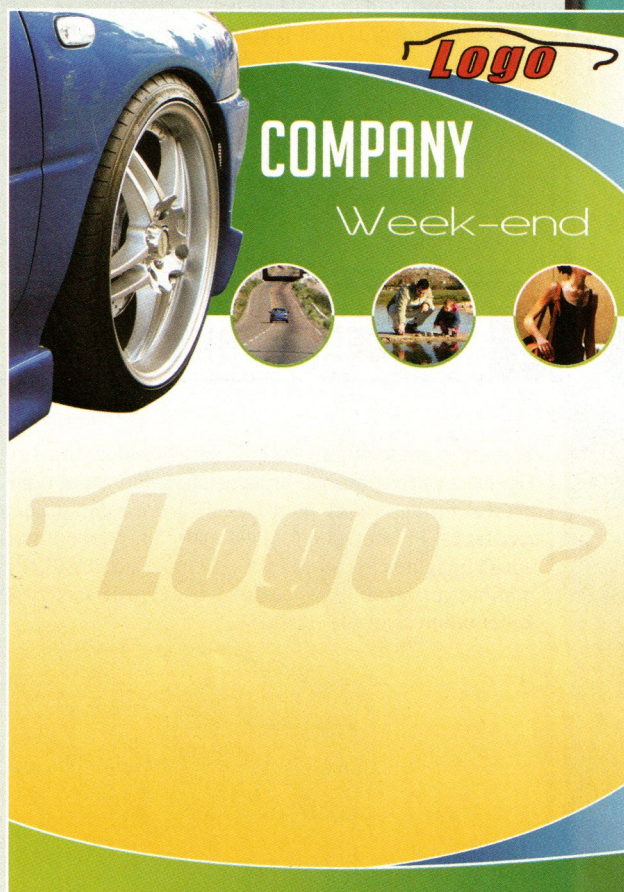
În cazul în care considerați că modul în care arată header-ul este prea tern, puteți aplica un gradient liniar format din două nuanțe de verde cu ajutorul uneii *Gradient Tool*. Trasați gradientul pe diagonală, la un unghi de aproximativ 45°. Pentru a spori și mai mult atractivitatea și impactul asupra potențialilor clienți creați trei elemente care fac legătura dintre header și conținut. Aceste elemente constau în trei inserturi sub forma unor... buline. Introduceți prin comanda *Place* o fotografie în compoziție, poziționați noul layer deasupra layer-ului „Header”. Cu unealta *Elliptical Marquee Tool* creați o selecție sub forma unui cerc. Pentru a fi siguri că selecția va fi un cerc poziționat cu centrul pe marginea header-ului, țineți apăsată tastele [Shift] (pentru proporții) și [Alt] (pentru constrângerea centrului selecției la poziția cursorului). Ghidul făcut la început ar trebui să vă ajute; nu uitați că trebuie să aveți „snapping” activat! Redenumiți noul layer „Insert02” și cu selecția încă activă aplicați-i un *Layer Mask*. Pentru a redimensiona imaginea introdusă, dați clic pe thumbnail-ul pozei (momentan cel al măștii este activ) și cu ajutorul *Free Transform* ([Ctrl]+[T]) micșorați-o. Aplicați un stroke de 5px (*Layer-Layer Styles-Stroke*), dar în loc de un simplu alb alegeți din meniul *Fill Type* tipul *Gradient*, pentru a crea un contur care să aibă jumătatea inferioară de culoarea header-ului. Cu ajutorul combinației de taste [Ctrl]+[Space] măriți zona de lucru ([Ctrl]+[Alt]+[Space] micșorează). În cazul în care zona de interes nu mai este vizibilă, cu tasta [Space] apăsată, trageți imaginea până când aveți din nou în vizor insertul. Dați clic pe gradientul implicit și alegeți cu tasta [Alt] apăsată o nuanță de verde cât mai apropiată de stroke, iar a doua „culoare” lăsați-o albă. Apropiati cele două puncte de culoare până când separarea devine tăioasă și la mijlocul cercului, exact pe linia ghid.



9 RETUȘURI

Folosind aceeași metodă, creați încă două inserturi pe care le denumiți „Insert01” și „Insert03”. Tot ce mai trebuie să faceți este să scrieți numele promoției. Pentru aceasta eu am ales două fonturi nerisate, dar deja aceasta este o problemă de gust. Ca o ultimă ajustare, re-poziționați logo-ul într-o zonă în care să-i fie mărită lizibilitatea și contrastul. O recomandare ar fi zona gradientului galben-alb din header.

Și cu asta am terminat flyer-ul! Am încercat să folosim metode cât mai non-distructive pentru a putea reveni asupra detaliilor fără să pierdem calitatea. Am menținut un workflow simplu și eficient, care permite intervenții. Mai trebuie doar să așteptăm textul de la copywriter și flyer-ul este gata să își ia zborul (sic) spre tipografie.



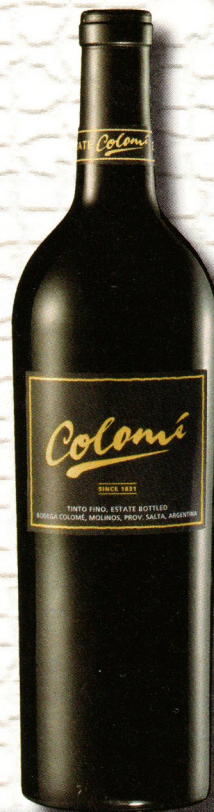
Glory shot

Pentru realizarea unor efecte profesionale de multe ori este suficient Photoshop-ul, în locul unui studio foto.

Alexandru Sinov

Fie că este vorba despre un print sau doar o imagine a unui produs pe un site, modul de prezentare este întotdeauna esențial. În mod normal, ar trebui să avem la dispoziție un studio foto și bineînțeles un aparat foto profesional pentru a putea fotografia produsul în cauză, ca la carte. Dar de cele mai multe ori o asemenea dotare lipsește unui utilizator obișnuit. Din fericire însă, există modalități de a suplini lipsa unui studio foto profesional cu ajutorul cărora se pot obține totuși rezultate excelente.

Pentru acest articol am luat ca exemplu o banală sticlă de vin, decupată în prealabil. Dacă pur și simplu vom „trânti” imaginea pe un fundal alb, rezultatul poate va fi bun din punct de vedere tehnic, dar estetic va fi fără îndoială un dezastru. Așadar, să vedem ce putem face pentru a simula fotografierea într-un studio:



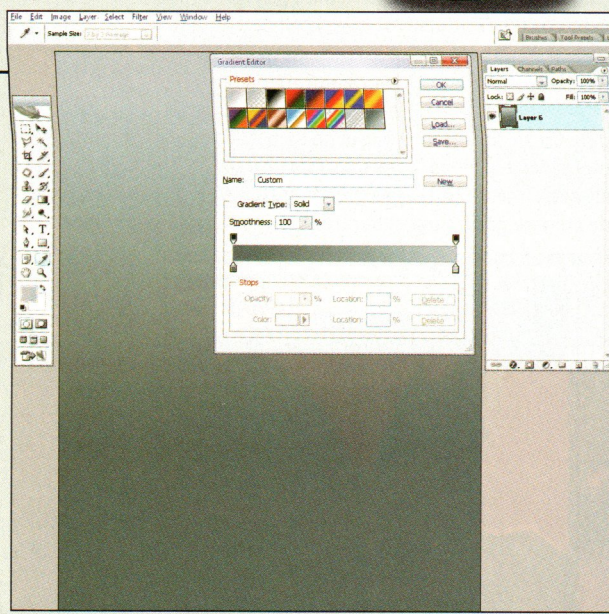
1 CONCEPEREA FUNDALULUI

Mai întâi stabilim un fundal cu o cromatică potrivită pentru produsul nostru.

Pentru exemplul folosit, un fundal cu nuanțe închise, misterioase, se pretează excelent.

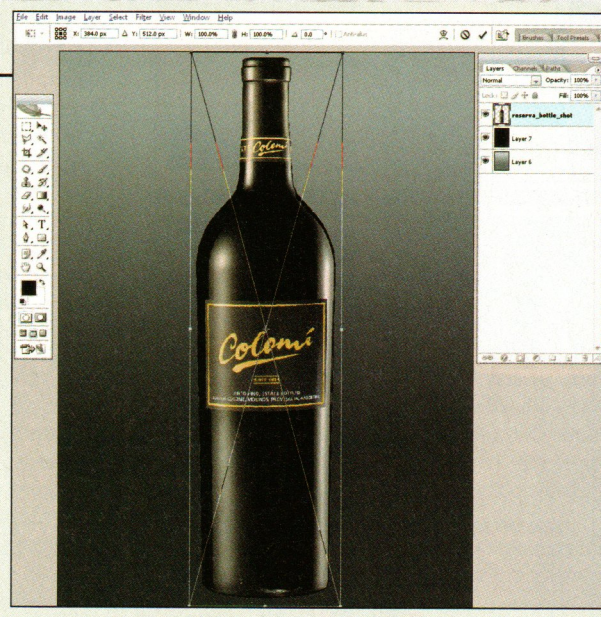
În continuare, alegem un mod de umplere gradient vertical bazat pe două nuanțe de albastru închis și îl aplicăm vertical, cu partea închisă în porțiunea inferioară a imaginii (BG01).

După aceasta, creăm un layer nou, deasupra celui cu gradient-ul și îl umplem cu negru. Apoi îi stabilim blending mode-ul pe *Soft Light* (BG02).



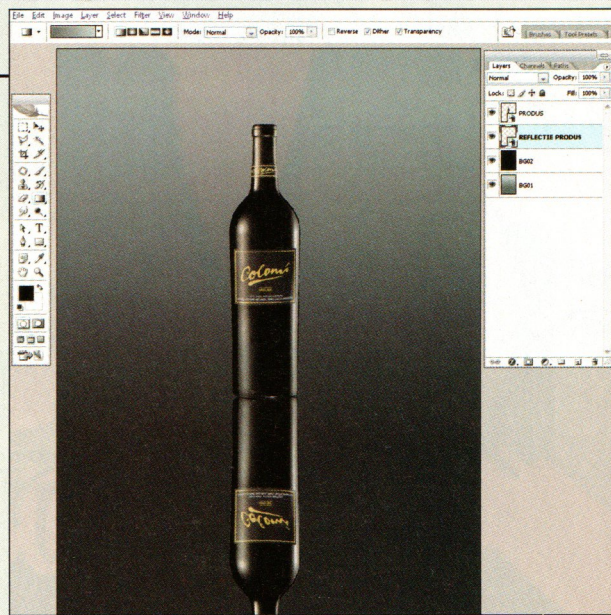
2 ADUCEREA OBIECTULUI ÎN SCENĂ

În acest moment putem aduce în scenă produsul nostru. Prin comanda *File-Place* putem importa imaginea ca *Smart Layer*, unul din avantajele acestui tip de import fiind faptul că orice dimensionare – fie ea și repetată – în intervalul 0-100% este fără pierderi de calitate. Odată adusă imaginea în compoziție, o redimensionăm ([Ctrl]+[T]) până la o mărime convenabilă. Bineînțeles, avem grijă să păstrăm proporțiile. Redenumim layer-ul „PRODUS”.



3 CREAREA ILUZIEI DE REFLEXIE

Duplicăm layer-ul „PRODUS” (*Layer-Duplicate Layer*) și apoi îl întoarcem (flip) pe axa verticală. Denumim noul layer „REFLECȚIE PRODUS” (*Edit-Transform-Flip Vertical*). Selectați Move Tool (V) și, cu tasta [Shift] apasată, mutați layer-ul „REFLECȚIE PRODUS” (de fapt imaginea sticlei inversată) la baza celui numit „PRODUS”. Apoi, în lista de layer-e inversați-le ordonarea pe verticală.

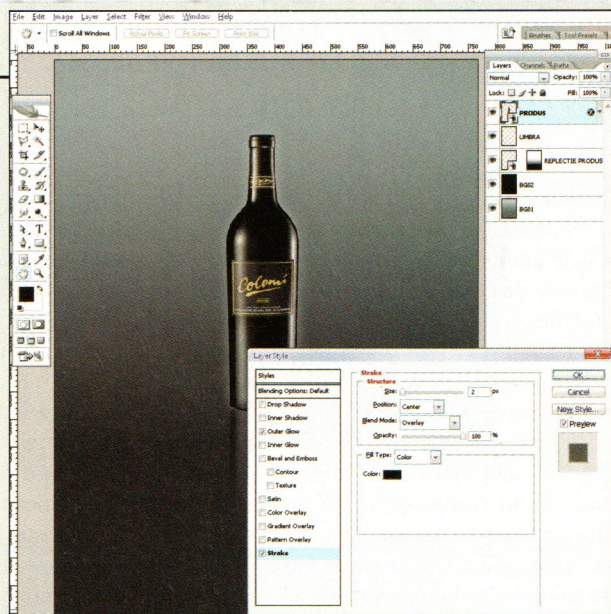


4 RAFINAREA REFLEXIEI

Layer-ului „REFLECȚIE PRODUS” îi adăugăm o mască de layer (*Layer-Layer Mask-Reveal All*), pe care apoi îl umplem cu un gradient negru-alb. Astfel creem o reflecție realistă a sticlei pe suprafața suport. Pentru a crea o umbră, dați clic dreapta pe preview-ul layer-ului „PRODUS” și alegeți din meniul contextual *Select Layer Transparency*. Creați un layer nou sub cel al sticlei și umpleți selecția cu negru. Denumiți layer-ul „UMBRA” și, cu ajutorul comenzii *Edit-Transform-Scale*, „turtiți” umbra la baza sticlei. Apelați *Filters-Blur-Gaussian Blur* pentru a crea o umbră difuză; este recomandată o valoare aflată în gama 12-20.

Layer-ului „PRODUS” îi aplicăm o serie de opțiuni de combinare (*Layer-Layer Style-Blending Options*), respectiv *Outer Glow* și *Stroke*. Vă recomandăm să experimentați cu valorile diferiților parametri, pentru a obține efectul dorit.

După aceasta, convertim cele două layere Smart Object în layere normale prin comanda *Layer-Smart Object-Convert to Layer*.



5 RETUȘURI

După ce ați terminat cu aplicarea efectelor, este timpul să decupați imaginea la dimensiunea dorită.

Opțional, deasupra layer-ului „BG02” puteți crea un gradient circular alb-transparent în partea superioară a imaginii (REFLECTOR).





Glamour Photo

Înainte de orice sesiune de fotografie, fotomodelelor li se aplică un machiaj sofisticat, menit să estompeze sau să pună în valoare anumite trăsături dorite. Dar nici o sesiune de make-up nu va putea acoperi sau evidenția anumite trăsături; și chiar dacă s-ar putea, soluția post producției este mult mai viabilă. Alexandru Sinov

În cazul în care după fotografiere, se constată că trebuie ascunse sau evidențiate anumite trăsături ale modelelor, soluția este de obicei una singură: editarea fotografiei.

Sunt multe modalități de a obține efectul dorit, care variază de la arhi-simplu până la extrem de complicat. În workshop-ul ce urmează vă voi arăta câteva metode pentru obținerea unei fotografii „Glamour”. Fiind vorba despre un proces de prelucrare foarte complex, mă voi axa pe demonstrarea unor tehnici de bază, care să vă arate câteva dintre metodele folosite în retușarea unei fotografii cu subiect uman.

Pentru a preveni eventualele comentarii negative din partea perfecționiștilor, țin să precizez că pașii ce vi-i voi arăta sunt cu rol demonstrativ, nu reprezintă nicidecum o variantă finală la nivel profesional. Dar pentru fotografia prietenei/prietenu-lui vostru, este mai mult decât suficient!

1 Evaluarea și retușarea de bază a imaginii

După ce deschidem imaginea în Photoshop, încercăm să facem o analiză a „defectelor” pe care aparatul foto le-a surprins.

În cazul nostru este vorba despre:

* Lipsa de contrast și intensitate a culorii

* Cearcane

* Neuniformitatea cromatică a pielii

(pete pe epidermă)

* Mici imperfecțiuni ale pielii (acnee, alunițe „nedorite”).

Prima acțiune pe care o vom întreprinde urmărește retușarea și estomparea punctiformă a imperfecțiunilor dermei. Pentru aceasta ne vom folosi extensiv de unealta *Patch Tool*, care este perfectă pentru eliminarea și estomparea elementelor nedorite.

Modul în care funcționează această unealtă este următorul: este realizată o selecție în jurul ariei care trebuie corectată - numită zona sursă, iar apoi aceasta este mutată prin drag&drop spre o zonă cu o cromatică asemănătoare - numită zona de destinație. Photoshop-ul va folosi niște algoritmi de aproximare a culorii și luminozității, astfel încât în momentul în care eliberați cursorul, zona sursă va fi interpolată cu zona de destinație. Procesul va fi de cele mai multe ori surprinzător de eficient și mai ales discret, ceea ce se traduce prin ajustări imperceptibile.

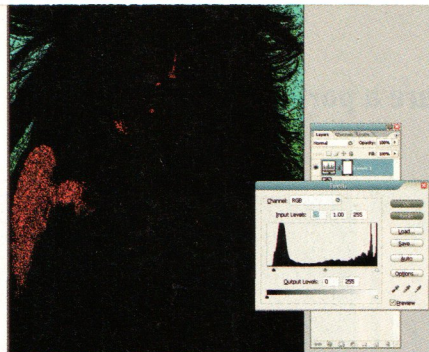


Ca regula de bază la corecția cu ajutorul unelei *Patch Tool*, încercați să ajustați

zone cât mai mici din imagine și să alegeți arii cu o luminositate și cromatică cât mai apropiate, pentru ca Photoshop să nu fie nevoit să aproximeze între niște valori prea „îndepărtate” una de alta.

Așadar, vom începe procesul de „înfrumusețare” prin a retușa micile defecte ale modelului nostru, folosind *Patch Tool*.

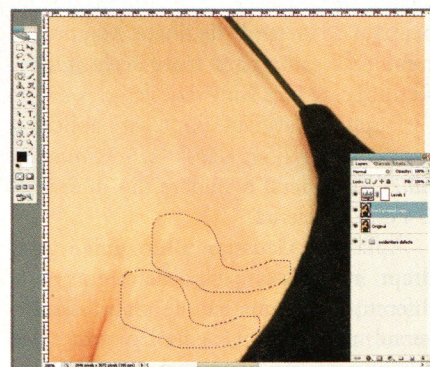
Pentru început, ajustăm contrastul cu ajutorul unui *Adjustment Layer (Layer-New Adjustment Layer-Levels)*. Pentru a găsi contrastul perfect, există o mică șmecherie care vă ajută să echilibrați imaginea în orice situație. Odată deschisă fereastra *Levels*, începeți să reglați punctul



„de negru” respectiv „de alb”, dar cu tasta [Alt] apăsată. Veți observa că după caz, imaginea se face în totalitate albă sau neagră, mișcarea sliderelor având drept efect în cele din urmă apariția unor zone de culoare. Probabil ca v-ați dat seama, acele zone sunt cele mai închise/deschise din imagine. În funcție de ele putem regla într-un mod optim balansul fotografiei

Acum putem să ne apucăm de retușare.

Folosind *Patch Tool*, îndepărtați toate imperfecțiunile pe care voi le considerați indesezirabile.

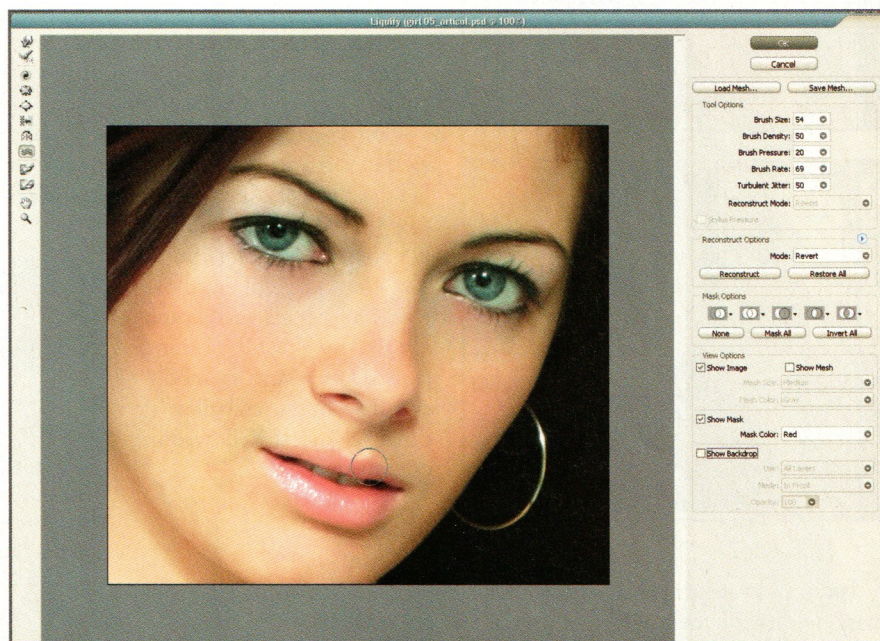


2

Accentuarea trăsăturilor

Cu toții știm foarte bine că aparatul foto are „prostul obicei” de a surprinde subiectul mai degrabă cu trăsăturile negative subliniate, în locul celor pozitive. Acum aveți șansa să accentuați și chiar să trișați puțin. În cazul exemplului de față ne vom rezuma la sprâncene și buze. Pentru a obține rezultatul dorit apelăm la o sesiune de *Liquify Tool (Filter-Liquify...)*. Pentru o ergonomie crescută, selectați mai întâi zona pe care doriți să o modificați. Odată intrați în interfața uneltei, folosiți *Turbulence Tool* pentru a deforma într-un mod cât mai discret zonele vizate. Parametrii uneltei sunt foarte importanți pentru menajarea nervilor voștri, așa că vă sugerez următorul setup ca și punct de plecare:

- Brush Density: 50
- Brush Pressure: 20
- Brush Rate: 70
- Turbulent Jitter: 50



După cum puteți vedea și din imaginile exemplificatoare, am ales să măresc arcuirea sprâncenelor și în același timp să le

subțiez puțin. De asemenea, m-am decis să fac buzele modelului puțin mai... senzuale.

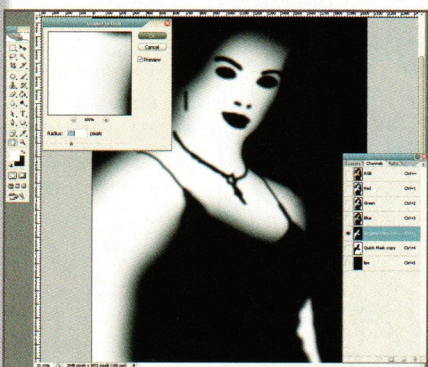
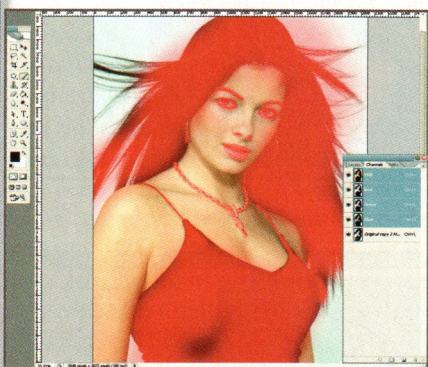
3 Rafinarea pielii

Odată puse bazele, este timpul să ne ocupăm de lucrurile de finețe. Mai precis, trebuie să estompăm toate acele imperfecțiuni care încă sunt vizibile.

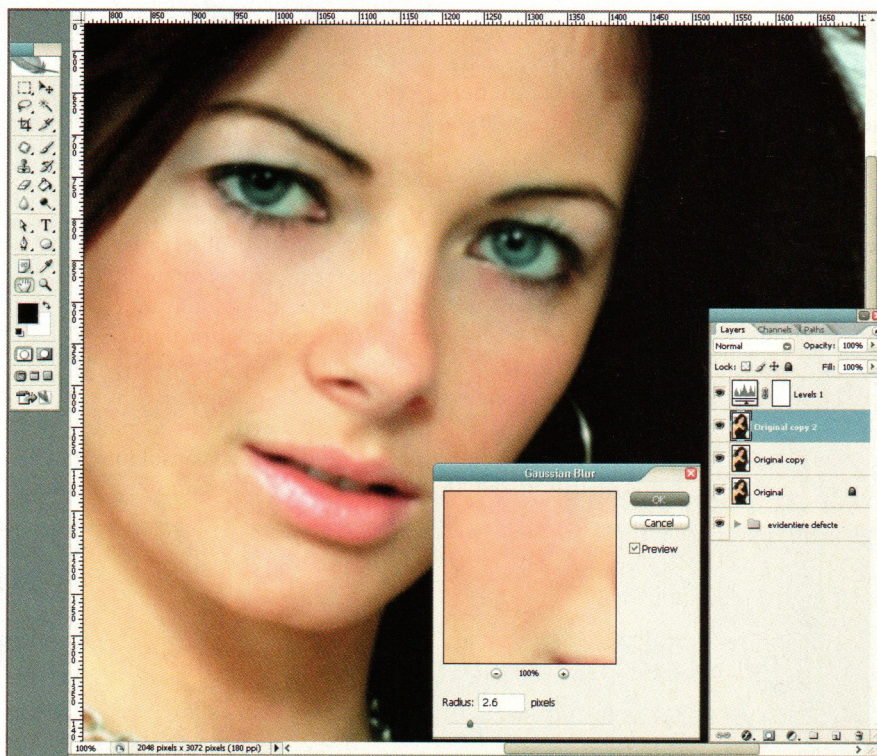
Duplicați layer-ul, după care aplicați-i un *Gaussian Blur* (*Filter-Blur-Gaussian Blur*). În general o valoare din intervalul 2-4 este suficientă.

Aplicarea Gaussian Blur-ului a avut drept efect estomparea defectelor și a diferențelor cromatice ale pielii, dar reversul medaliei este că sunt pierdute detalii importante și în restul zonelor de interes, cum ar fi ochii, buzele sau îmbrăcămintea.

Pentru a remedia această problemă, apelăm la un *Layer Mask* (*Layer-Layer Mask-Reveal All*). Acest Layer Mask ne permite să controlăm în ce arii va fi vizibil layerul, cât și în ce măsură. Prin „pictarea” măștii cu negru (invizibil) sau alb (vizibil) putem altera acești parametri într-un mod non destructiv. În plus, în cazul unei greșeli nu trebuie decât reumplută zona respectivă cu alb și totul revine la starea inițială.



Încercați să alegeți pensule (brush) cu o margine cât mai „moale” pentru ca trecerile să fie cât mai puțin perceptibile; ca întotdeauna în Photoshop, atenția la detalii este esențială. Pentru a vă fi mai ușor, după ce ați pictat în mod grosier masca, accesați



tab-ul *Channels* și faceți noul canal creat vizibil; părțile roșii sunt cele pe care le-ați pictat. Astfel beneficiați de un ajutor vizual pentru a putea rafina masca.

În final masca pe care ați pictat-o ar trebui să reflecte foarte clar care sunt zonele de excludere. În cazul în care aveți linii prea dure – se întâmplă mai ales la mascarea elementelor mici ale unei imagini – puteți aplica un *Gaussian Blur* pe mască. Odată mulțumiți cu aspectul ei, aplicați-o pe layer prin comanda *Layer-Layer Mask-Appl*y și reduceți-i opacitatea în jurul valorii de 75-85 %.

Singurul lucru pe care trebuie să-l mai facem acum este să egalizăm tonurile de culoare ale pielii. Analizând imaginea, observăm că există prea mult galben, iar unele zone ale corpului sunt contaminate cu prea mult roșu. Apelând la unealta *Selective Color* (*Image-Adjustments-Selective Color*), putem să aplicăm corecții de culoare individuale pe fiecare canal. În cazul meu, pentru a ajunge la rezultatul dorit am modificat distribuția culorilor pe canalele Red și Yellow după cum urmează:

REDS

Cyan: -100 %

YELLOWS

Cyan: -100 %
Magenta: -100 %
Yellow: -100 %
Black: 0 %



Varianța alternativă

GRAFICĂ

Rafinare cu blur

Un alt mijloc de a obține acest efect constă în aplicarea unuia dintre cele două filtre „inteligente”, *Smart Blur* sau *Surface Blur*. Aceste filtre sunt mai deosebite deoarece cu ajutorul lor pot fi blurate doar anumite zone, în funcție de diferențele

de contrast dintre pixeli. Aparent o soluție mai bună decât cea propusă alături, are dezavantajul că oferă mult prea puțin control asupra zonelor de aplicare, lucru care devine vizibil în cazul fotografiilor cu multe detalii fine.

4

Retușuri finale

Deși modelul nostru arată incontestabil mai bine decât înainte, mai sunt câteva detalii asupra cărora trebuie să ne îndreptăm atenția.

Mai întâi ne vom ocupa de ochi. Dacă vă uitați atenți la fotografie, veți observa câteva vase de sânge capilare. Evident, acestea trebuie să dispară; și nici irișilor nu le-ar strica să fie puțin mai evidențiați.

Faceți o selecție grosieră care să cuprindă ochii, iar apoi printr-un clic dreapta selectați *Layer via Copy*. Pentru o mai bună gestiune a documentului denumiți nou layer „Ochi”. Cu ajutorul unelei *Dodge Tool* măriți nivelul de alb din ochi; setările implicite (*Range: Midtones, Exposure: 50*) sunt potrivite pentru această operație. Încercați să nu exagerați, în sensul eliminării umbrelor sau „arderii” cu un alb prea pur. Nu trebuie să vă faceți griji dacă ați „atins”

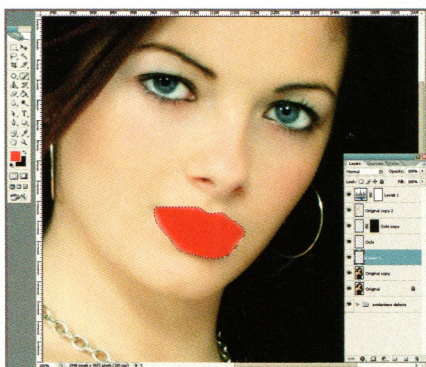
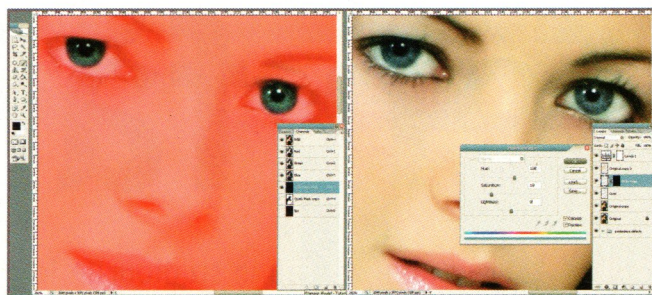
și elementele înconjurătoare, pentru că următorul pas este crearea unui Layer Mask cu ajutorul căruia mascăm preventiv zona din jurul ochilor. O mențiune specială merită irișii, unde un brush cu vârful suficient de mare vă scapă de griji.

După ce sunteți mulțumiți cu rezultatul obținut, aplicați masca pe layer și duplicați-l. Acum trebuie să lucrăm asupra irișilor, deci trebuie ca doar aceștia să fie vizibili. Creați un Layer Mask pe care umpleți-l cu negru. Folosind orice metodă doriți, pictați masca cu alb în zona irișilor pentru a-i face vizibili. Cu ajutorul *Hue/Saturation* (*Image-Adjustments-Saturation*) modificați culoarea ochilor; fiți

atenți să bifați *Colorize*.

În cazul în care doriți să dați mai multă culoare buzelor, tot ce trebuie să faceți este o selecție lejeră în jurul buzelor pe care apoi să o umpleți cu culoarea dorită într-un nou layer, numit „Buze”. Pentru o aplicare realistă a culorii, setați modul de transfer pe *Soft Light* și creați un Layer Mask. Ați ghicit, urmează să restrângeți noul layer la dimensiunile buzelor.

Și cu asta gata! Puteți face câțiva pași în spate să vă admirați capodopera.



Ten fără pete

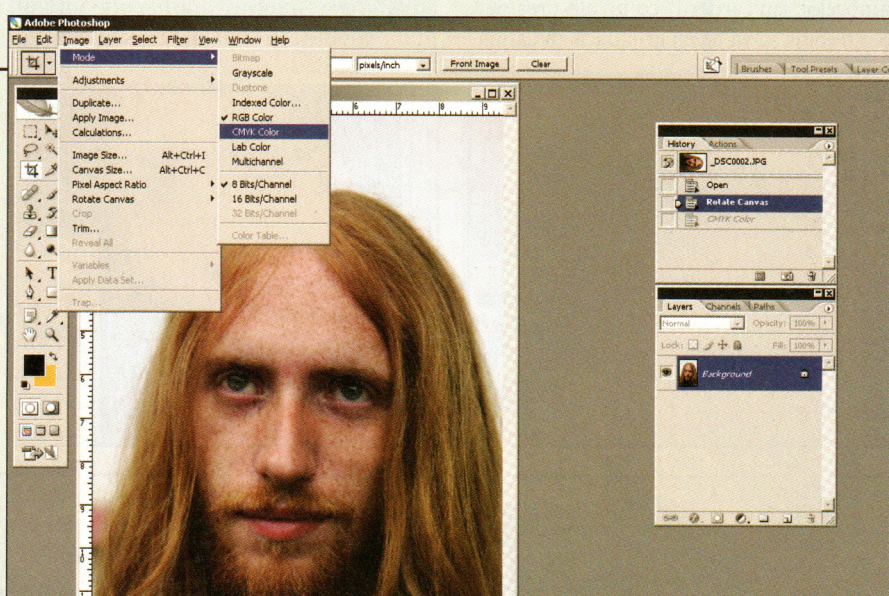
Pe platourile de filmare sau în studiourile foto profesionale persoanele care au pistruai pot fi fără grijă: cu ajutorul unui make-up artist petele de pe față dispar ca prin minune. Acestea pot fi însă eliminate chiar dacă nu apelați la un studio foto profesional, numai cu ajutorul Photoshop-ului.

Daniel Dănilă-Békési

De multe ori, persoanele care au pistruai, indiferent de numărul lor, ezită să apară în fața aparatului de fotografiat, nefiind mulțumite de rezultatele vizibile pe monitor sau pe hârtia fotografică. Din fericire, odată cu apariția programelor de grafică au apărut și posibilități de retușare, care oferă rezultate mai mult sau mai puțin naturale. Healing Brush este o unealtă deja cunoscută pentru utilizatorii de Photoshop, fiind extrem de utilă în multe cazuri de retușare. Totuși, în cazul unui ten pistruiat, rezultatele oferite nu sunt prea bune, pentru o asemenea operație fiind mai potrivită „extragerea” pistruailor cu ajutorul layer-elor, procedură descrisă în continuare.

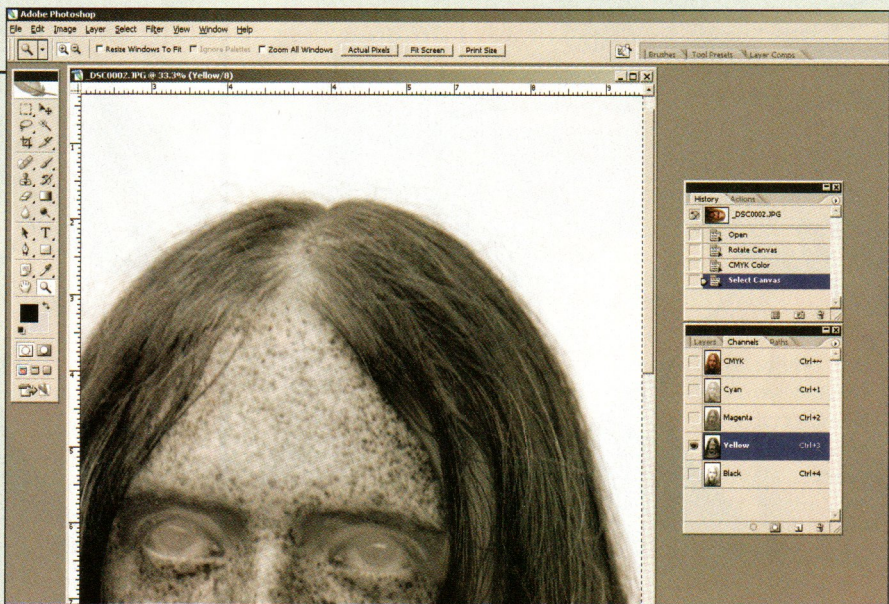
1 CONVERSIE

Deschideți imaginea în Photoshop și converțiți-o în mod CMYK (*Image-Mode-CMYK Color*). Conversia este necesară deoarece cele mai multe informații de culoare ale pistruailor se află în canalul Yellow, accesibil după conversie. Chiar dacă imaginea, de fapt culorile acesteia s-au schimbat, acest lucru nu reprezintă o problemă, deoarece vom reveni la modul RGB original.



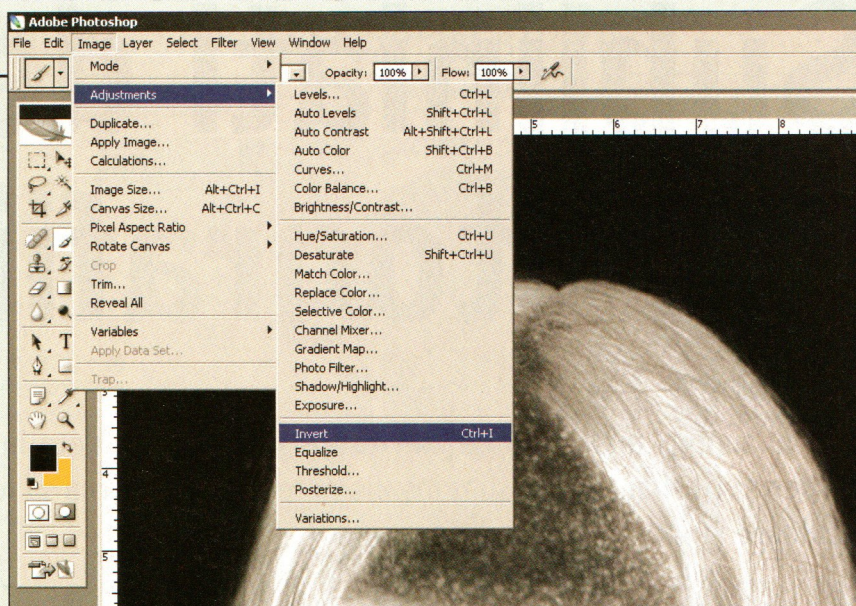
2 COPIERE CANAL

La *Channels* selectați cu un clic canalul de culoare Yellow și prin intermediul combinației [Ctrl]+[A] urmată de [Ctrl]+[C] copiați conținutul canalului de culoare în clipboard. În fereastra *History* reveniți cu un clic pe acțiunea de dinaintea celei *CMYK Color*, pentru a reveni la modul RGB inițial.



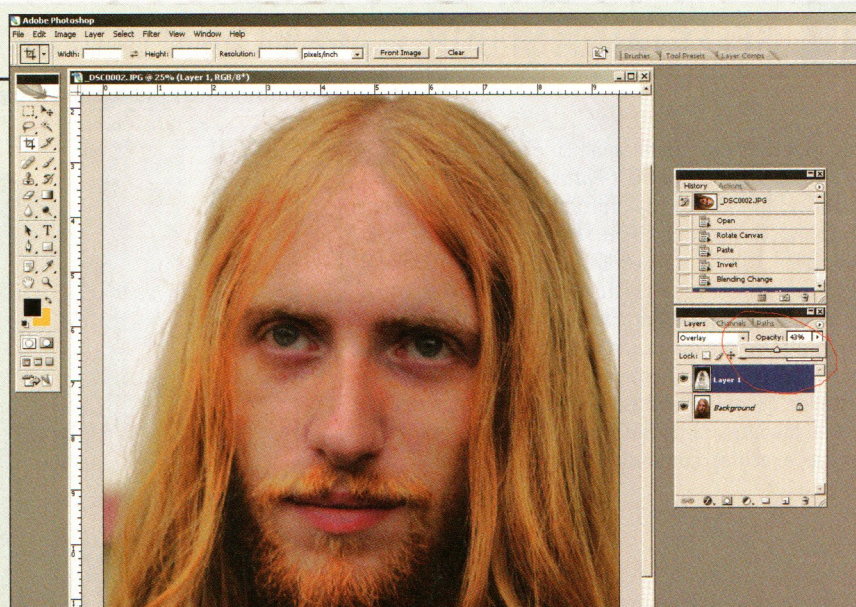
3 LAYER NOU

Cu *Edit-Paste* (sau [Ctrl]+[V]) adăugați imaginea din clipboard (canalul de culoare galben) ca layer nou. Deoarece doriți să eliminați pistrii trebuie să inversați canalul de culoare Yellow pe care l-ați adăugat, lucru realizabil prin *Image-Adjustments-Invert*.



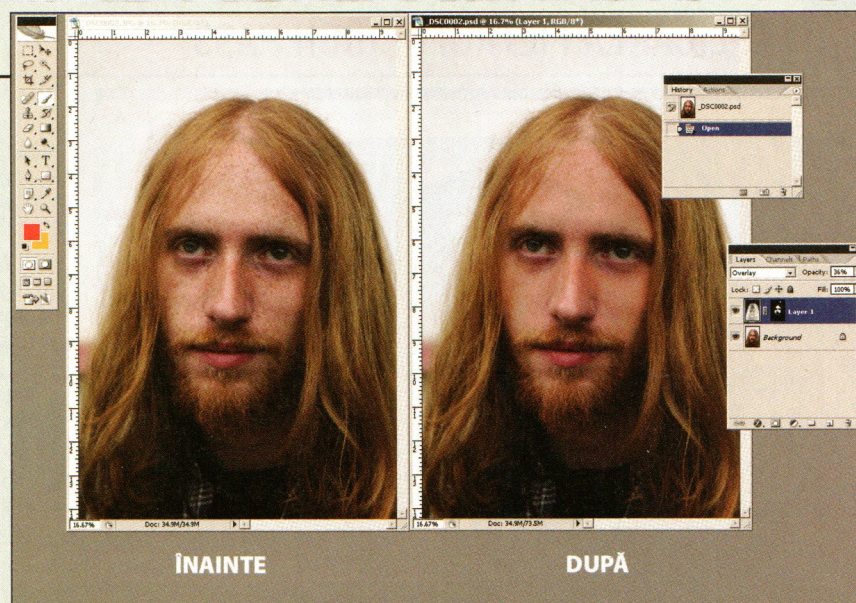
4 BLENDING MODE

Alegeți ca Blending mode opțiunea *Overlay* și stabiliți la *Opacity* o valoare de regulă sub 40%, care să nu deranjeze sau să deformeze imaginea. Veți observa totuși o modificare a contrastului, dar care nu ar trebui să deranjeze. Dacă imaginea s-a modificat prea tare și nu sunteți mulțumiți de efect, puteți încerca o altă variantă de aplicare, descrisă la pasul următor.



5 LAYER MASK

În cazul în care doriți să aplicați retușarea numai asupra pielii, lăsând restul imaginii intact, după ce ați inversat imaginea și ați stabilit la Blending mode varianta *Overlay*, adăgați un layer mask prin comanda *Layer-Layer Mask-Hide All*. Dați un clic pe masca din paleta de layer-e pentru a fi siguri că este selectată și, având ca și culoare activă albul, „pictați” cu unealta pensulă (Brush Tool) zonele care trebuie retușate. Cu ajutorul potențiometrului de la *Opacity* puteți regla intensitatea efectului.



Subliniați detaliile fotografiilor

Dacă nu sunteți mulțumiți de claritatea și nivelul de detaliu ale unei fotografii, iar filtrele Sharpen și Unsharp Mask sunt insuficiente, puteți încerca să le îmbunătățiți folosind canalele de culoare și lucrul cu layer-ele.

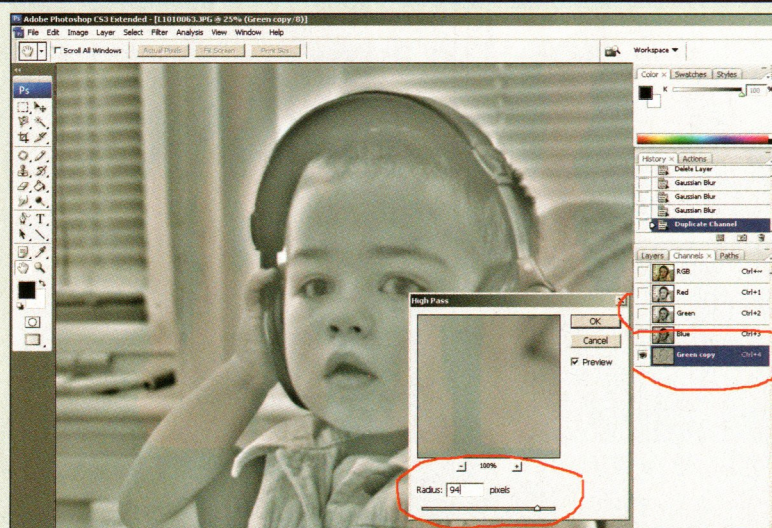
Andrei Licherdopol

1 SELECTAREA ȘI DUPLICAREA CANALULUI DE CULOARE

Deschideți fișierul de imagine cu Photoshop. În bara de unelte *Layers-Channels-Paths*, selectați fereastra *Channels*. În mod normal, fotografiile provenite de la un aparat, fie acesta foto sau scanner, sunt codate RGB. Vom avea, așadar, de ales între afișarea RGB, canalul roșu, cel verde și cel albastru. Examinați fiecare canal de culoare și determinați care dintre ele conține cele mai multe detalii sau cea mai multă informație de culoare pentru părțile pentru care doriți îmbunătățirea detaliilor. De obicei, inclusiv în cazul de față, alegerea va fi în favoarea canalului verde. Cu un clic dreapta de mouse, executați comanda *Duplicate Channel*.



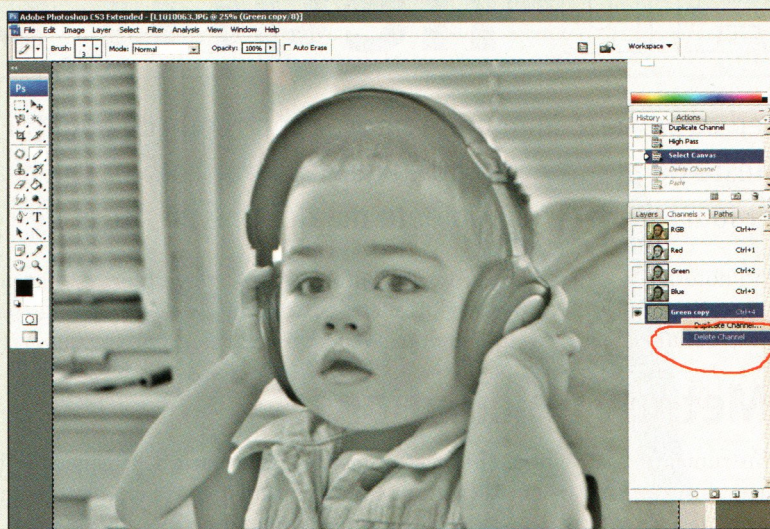
2 APLICAREA FILTRULUI HIGH PASS



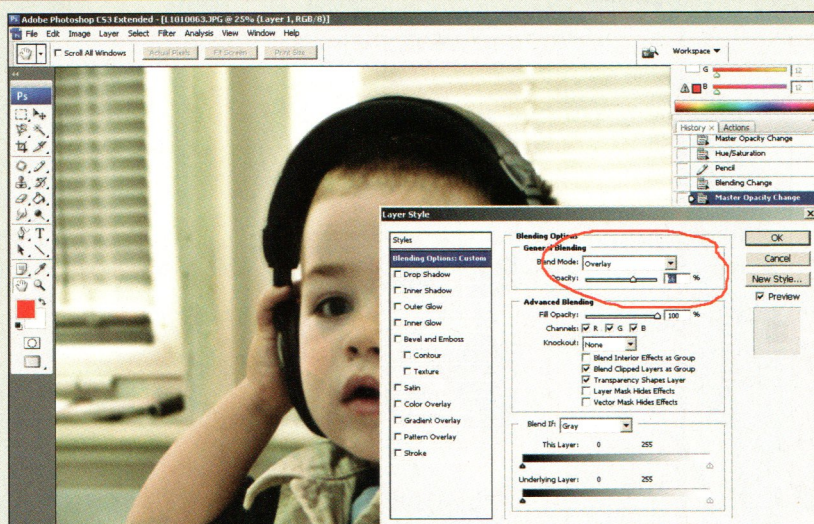
Având ca element activ duplicatul canalului de culoare dorit, selectați întreaga imagine și activați filtrul High Pass din meniul *Filter-Other-High Pass*. Jucați-vă cu slider-ul până când detaliile dorite sunt conturate optim (în cazul nostru 64 de pixeli). Aveți grijă să nu apară halouri albe în imagine. Acestea pot provoca mari neplăceri ulterior. Dacă halourile sunt pronunțate în cazul setării optime de detaliu, căutați un compromis mulțumitor. Confirmați modificările.

3 COPIEREA REZULTATULUI ȘI ȘTERGEREA DUPLICATULUI

Având în continuare selectată întreaga copie a canalului de culoare, folosiți comanda *Edit-Copy* (alternativ apăsați combinația de taste [Ctrl]+[C]). Acum selecția este în memorie. Ștergeți copia canalului de culoare și comutați la modul de lucru cu layere. Efectuați comanda *Edit-Paste* (alternativ [Ctrl]+[V]). Apare un nou layer care conține informația copiei canalului de culoare ales pe care am aplicat filtrul High Pass. Pentru a îmbina layer-ele, selectați noul layer (în mod normal denumit automat Layer 1 ca urmare a comenzii *Paste*) cu un clic dreapta de mouse și selectați *Blending Options*.



4 ÎMBINAREA LAYER-ELOR FOLOSIND MODURILE DE MIXARE



În fereastra *Blending Options*, secțiunea *General Blending*, alegeți un mod de mixare dintre *Overlay*, *Soft Light*, *Hard Light* și *Linear Light*. Pentru exemplul nostru, am ales *Overlay*.

În continuare, vă puteți juca folosind slider-ele opțiunilor *Opacity* și *Fill Opacity* pentru a obține echilibrul dorit. Confirmați modificările efectuate cu un clic pe OK.

5 RETUȘURI

Rezultatul nostru este unul intens, mai bogat în detalii și mult mai clar față de imaginea inițială care era prea ștearsă și săracă în detalii. Observați diferența între imaginea inițială și rezultat. Desigur, în termeni de colorit, operațiunea efectuată a determinat anumite modificări. După necesități și gust, se impune sau nu să lucrați la contrast și luminozitate sau la nivelele de saturație. Eventual, puteți aplica un filtru *Unsharp Mask* ca ultim retuș (*Filter-Sharpen-Unsharp Mask*). Avantajul tehnicii prezentate (pe lângă evidentul efect asupra detaliilor) este că puteți alege să lucrați cu oricare canal de culoare și astfel să subliniați numai părțile dorite. În unele cazuri, puteți aplica „teorema” pe mai multe canale, pentru a echilibra compoziția. Acum că v-am dat ideea, vă dorim numai rezultate excelente!



Alb-negru de efect

Cred că vorbesc în numele tuturor când spun că bogăția imaginilor color, fie ele și 32bit HDR, pălește de multe ori în fața unei fotografii alb-negru bine făcută. Vă prezentăm două modalități foarte simple și eficiente de a obține un astfel de rezultat.

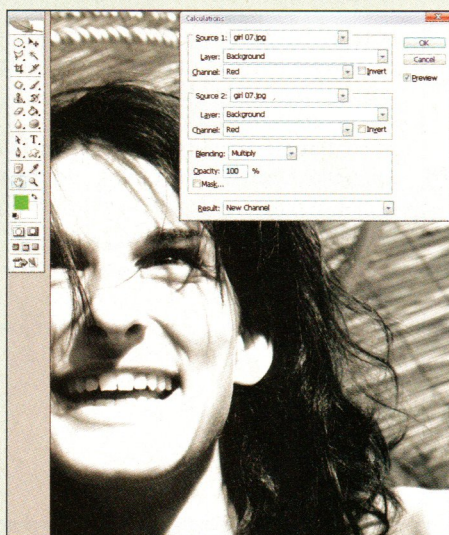
Alexandru Sinov

Deși Photoshop are o metodă proprie și automată de a converti orice imagine în grayscale, de cele mai multe ori folosind această tehnică sfârșim prin a obține imagini „plate” și terne, lipsite de expresivitate cromatică. Bineînțeles că ele pot fi apoi corectate, dar aceleași rezultate pot fi obținute mult mai repede și cel mai important, cu mai puține pierderi de calitate, prin metode alternative.

Metoda Calculations

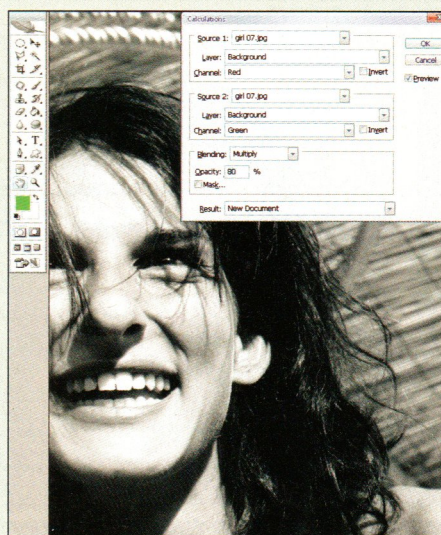
Instrumentul Calculations (*Image-Calculations*) este foarte des trecut cu vederea sau, mai rău, evitat de foarte multă lume. Practic acest instrument este un „calculator de canale”, care în loc să calculeze valori numerice clasice, calculează valori grayscale pentru a combina două canale. Astfel, cu ajutorul lui putem obține un nou canal, selecție sau un document a căror paletă de culoare (grayscale) este rezultatul combinației a două canale de culoare.

1 CALCULATIONS



După ce ați deschis imaginea în Photoshop, accesați Calculations (*Image-Calculations*). Setările implicite combină canalul Red cu el însuși, folosind modul de transfer *Multiply*. Rezultatul este o imagine în care zonele luminoase sunt „arse” și cu detaliul estompat.

2 GRI ECHILIBRAT



Pentru a obține o variantă mult mai echilibrată de grayscale, în secțiunea *Source 2* alegeți canalul Green ca și element secundar de combinare. Puteți alege și Blue, dar pentru că de cele mai multe ori canalul albastru este cel care reține cel mai mult zgomot de imagine, este bine să îl evitați.

3 OPACITATE

Singurul lucru pe care mai trebuie să-l faceți este să vă hotărâți asupra opacității modului de transfer. După ce v-ați decis asupra parametrilor discutați mai sus, din câmpul *Result* alegeți *New Document* și acceptați setările. Photoshop va genera un document nou, lăsând fotografia originală nealterată.

Image-Mode-Grayscale este ultima acțiune ce trebuie întreprinsă pentru a finaliza procesul de conversie, după care salvați imaginea în formatul dorit.



Metoda Gradient Map

1 GRADIENT MAP



Odată deschisă imaginea, aplicați un Gradient Map. De preferat ar fi să vă folosiți de un Adjustment Layer (*Layer-New Adjustment Layer-Gradient Map*), pentru a avea acces la setările gradientului în orice moment. Alegeți gradientul de la negru la alb și acceptați setările.



De dragul comparației, converțiți layer-ul original în grayscale, prin comanda *Image-Adjustments-Desaturate*.

Ce diferență, nu-i așa?

Puteți experimenta cu alți gradienti sau diferite moduri de transfer, rezultatele vor fi foarte „stimulante”, vă asigur.



2 DUOTONE

Cu ajutorul aceleiași tehnici se poate obține ușor o simulare foarte fidelă a unei imagini Duotone. Duotone desemnează o imagine compusă din două culori, în care cea de-a doua culoare substituie o parte din tonurile de negru.

Pentru obținerea unei imagini duotone nu trebuie decât să înlocuiți gradientul negru-alb cu unul, de exemplu, maroniu-alb.

Efecte monocrome

În articolul de la pagina 50 am descris modul de convertire a unei fotografii color într-una monocromă. O variantă a acestei operațiuni constă în convertirea parțială a fotografiei în monocrom, anumite culori fiind păstrate. În workshop-ul de față puteți afla cum puteți obține aceste efecte monocrome pentru fotografiile color folosind Photoshop CS3. Daniel Dănilă-Békési

Una din modalitățile de a da un plus de atractivitate unei fotografii constă în transformarea acesteia din color în alb-negru, operațiune descrisă în articolul de la pagina 50. O variantă a acestei decolorări rezidă în transformarea selectivă în alb-negru a culorilor prin care, păstrând numai anumite culori, putem sublinia mai bine un anumit element din imagine.

1 LAYER DE AJUSTARE

Deschideți imaginea căreia doriți să-i aplicați efectul și creați un layer de ajustare de tip *Hue/Saturation* pentru aceasta, cu un clic pe butonul corespunzător din fereastra *Layers* și alegând din meniul contextual opțiunea *Hue/Saturation*. Cu ajutorul ferestrei afișate puteți stabili cum și unde să apară efectul monocrom. Astfel, puteți decide dacă să fie înlocuită complet o culoare cu nuanțe de gri aferente (2a) sau ce zone să afecteze efectul monocrom (2b).



2a ÎNLOCUIREA CULORII

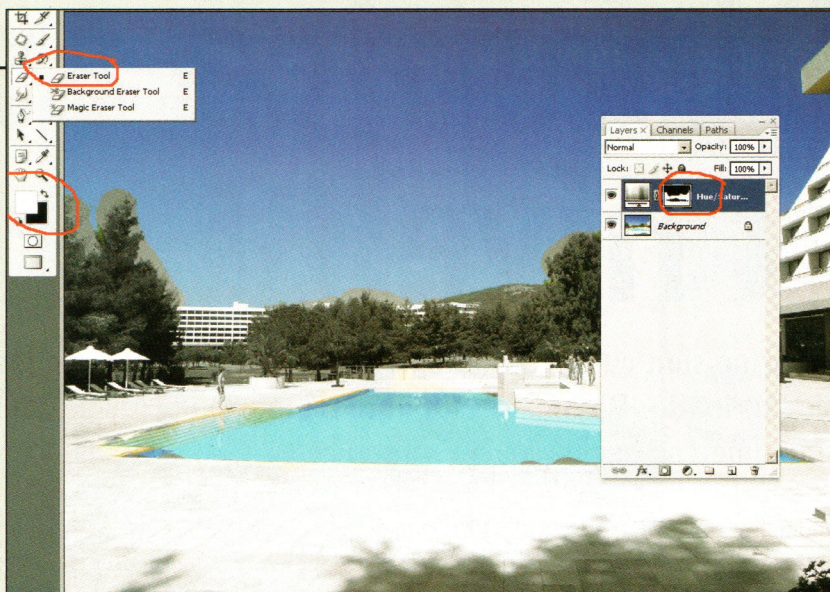
În primul rând trebuie să vă decideți ce culoare sau culori doriți să păstrați, după care pentru fiecare din culorile ce vor deveni nuanțe de gri reduceți saturația la -100. În exemplul de față am păstrat culoarea albastră, și astfel în fereastra *Hue/Saturation* vom avea următoarele setări de saturație pentru fiecare din culori:

Reds	-100
Yellows	-100
Greens	-100
Cyans	0
Blues	0
Magenta	-100



2b ZONE MONOCROME

În fereastra *Hue/Saturation* alegeți în câmpul *Edit* opțiunea *Master*, specificați o saturație de -100 și confirmați cu OK. Veți vedea că întreaga imagine s-a transformat într-una monocromă. În continuare, pentru a specifica zonele care trebuie să-și păstreze culorile inițiale, dați un dublu clic pe layer mask-ul din paleta de layer-e și selectați unealta *Eraser* (tasta [E]). Locul unde „ștergeți” cu guma își va recăpăta culoarea inițială. În cazul în care ați greșit, puteți transforma din nou în gri zona colorată în mod eronat, prin schimbarea culorii albe (foreground) cu cea neagră (background) și utilizarea gumei de șters.



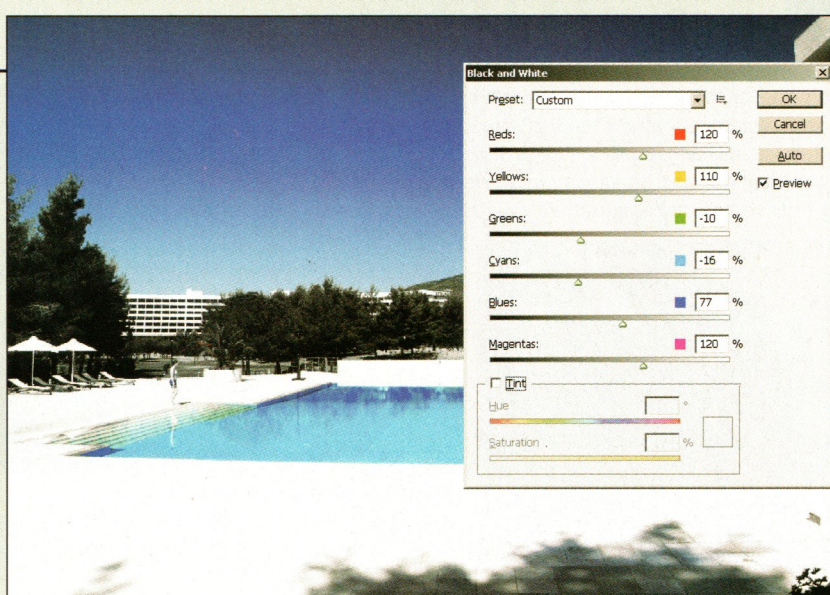
3 LAYER ALB-NEGRU

Creați un nou layer de ajustare, de data aceasta unul alb-negru, apăsând în fereastra Layers pe butonul *New Adjustment Layer* și alegând aici opțiunea *Black&White*. Confirmați cu OK fereastra afișată (vom reveni la setările de aici la pasul următor), după care alegeți ca *Blending mode* pentru acest nou layer opțiunea *Overlay*.



4 SETĂRI DE FINEȚE

Dați un dublu clic pe icon-ul layer-ului de ajustare *Black & White* pentru a afișa din nou fereastra opțiunilor acestui layer. Aici, fie alegeți una din presetări, fie modificați valorile după dorință. Pentru exemplul de față am ales presetarea *Red Filter*, pentru a întuneca cerul și a mări contrastul imaginii, după care am mărit puțin valorile pentru *Blues* și *Cyans*. În cazul în care doriți să dați o tentă de „vechi” imaginii, activați căsuța *Tint* și ajustați după preferințe valorile pentru *Hue* și *Saturation* de aici. Imaginea va căpăta o tentă de sepia, specifică fotografiilor vechi.



Dinamica auto la nivelul următor

Tuturor ne sunt cunoscute fotografiile cu mașini care mai de care mai grozave, immortalizate la viteze înalte. Dinamica este una din particularitățile acestui gen de fotografie, care face ca imaginea să devină foarte atractivă.

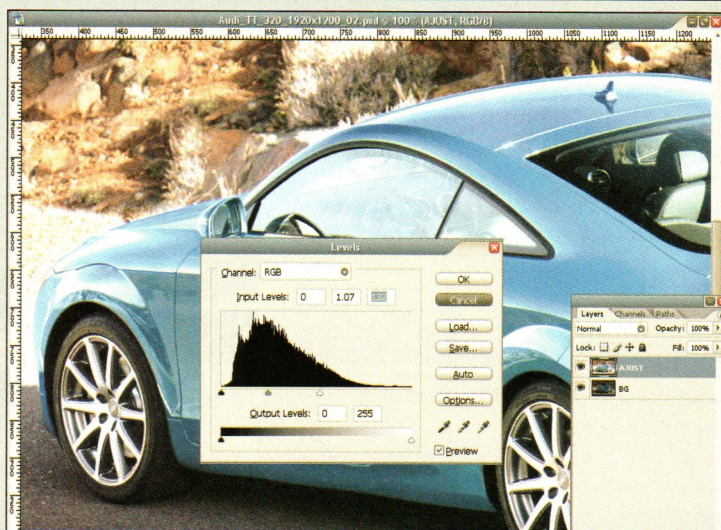
Alexandru Sinov

Mașini în poze a văzut toată lumea și este evident faptul că imaginea unui automobil, cu roțile și fundalul ce sugerează mișcare, este mai atractivă decât a unuiia fotografiat static. Ei bine, nu întotdeauna subiectul este fotografiat așa cum pare, în mișcare, ci de multe ori viteza este simulată cu ajutorul unui program de prelucrare fotografică. În continuare, aflați cum puteți realiza acest efect folosind Adobe Photoshop.

1 PREGĂTIREA FOTOGRAFIEI PENTRU PRELUCRARE

Deși în cazul de față fotografia are un balans perfect de culoare și contrast, pentru a putea lucra în condiții optime sunt necesare câteva artificii. De multe ori, modul în care cade lumina crează umbre în partea inferioară a mașinii, în special în zona roților. Pentru că urmează să decupăm mașina din fundal avem nevoie de o vizibilitate cât mai bună, inclusiv în această zonă.

În primul rând, denumiți layerul „BG”. Pentru a putea decupa mașina din fundal, duplicați layerul și măriți luminozitatea elementelor mai închise la culoare cu *Image-Adjustments-Levels*; numiți acest layer „AJUST”. Look-ul imaginii nu trebuie să vă preocupe, deoarece singurul scop al acestui pas este diferențierea cât mai mare a subiectului de fundal. Singurul lucru la care trebuie să fiți atenți este conturul mașinii; prin deschiderea excesivă a zonelor din vecinătatea roților puteți risca să pierdeți detalii importante ale conturului caroseriei.



2 SEPARAREA AUTOMOBILULUI DE RESTUL IMAGINII

Folosind unealta PenTool (P), trasați conturul mașinii cât mai precis. Nu uitați să setați unealta în modul *Paths*. După ce ați finalizat trasarea conturului mașinii, selectați unealta Path Selection Tool, faceți clic dreapta pe imagine și selectați comanda *Make Selection*.

În fereastra afișată asigurați-vă ca la *Feather* să fie valoarea 0 și *Antialiasing*-ul să fie bifat.

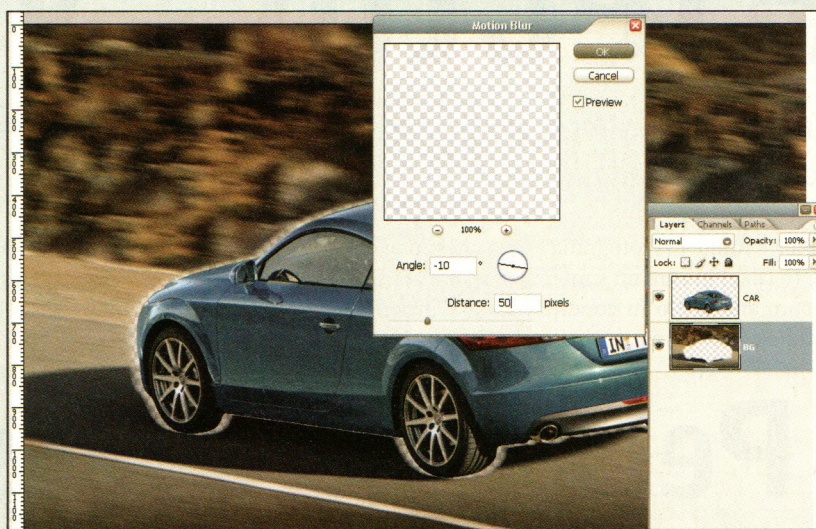


Ștergeți layer-ul „AJUST” și duplicați din nou layer-ul numit „BG”, redenumindul „CAR”. Cu acest layer activ, inversați selecția ([Ctrl]+[Shift]+[I]) și apăsați tasta Delete. Activați layerul „BG”, inversați din nou selecția și apăsați din nou [Delete]. Pentru a nu mai fi nevoiți în cazul unei greșeli pe parcurs să refaceți procesul de decupare a mașinii, salvați selecția prin comanda *Select-Save Selection*. Acum ar trebui să aveți două layer-e, unul care să conțină doar mașina și celălalt doar mediul ambiant.



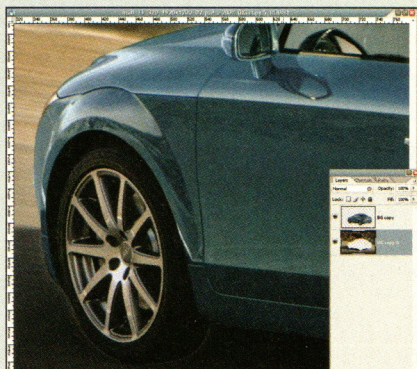
3 SIMULAREA VITEZEI

Cu layer-ul „BG” activat, accesați filtrul Motion Blur (*Filter-Blur-Motion Blur*). Pentru imaginea din exemplul de față am ales reproducerea unei viteze mari, dar nu exagerate. Până la urmă încercăm să facem un efect realist, nu? Oricum, este o problemă de gust. Responsabila de setarea „vitezei” este variabilă *Distance*; cu cât mai mare valoarea, cu atât mai pregnant va fi efectul de viteză. De o importanță crucială este parametrul *angle*, care trebuie ajustat în funcție de imagine. Pentru a găsi unghiul corect de aplicare al efectului încercați să vă ghidați după reperele drumului. În cazul de față marcajul axului descrie cel mai bine direcția mașinii.



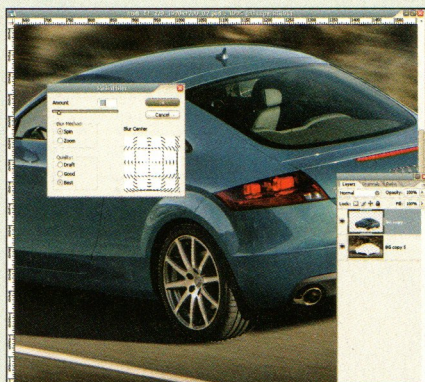
4 REPARAREA FUNDALULUI

Aplicarea filtrului Motion Blur a avut drept efect pierderea fidelității conturului. Pentru a-l repara nu trebuie decât să duplicați layer-ul „BG” de câteva ori; veți vedea că detaliile încep să revină. Odată ce sunteți mulțumiți de rezultatul duplicărilor, ascundeți layer-ul „CAR” și aplicați comanda



Merge Visible (*Layer-Merge Visible*). În cazul în care în urma procedurii anterioare au mai rămas câteva arii „defecte”, acestea pot fi reparate cu ajutorul unei metode destul de controversate dar foarte eficiente, care implică folosirea uneii *Smudge Tool*. Cu ajutorul acesteia vom „întinde” puțin fundalul până sub mașină. Singurul lucru la care trebuie să fiți atenți este să respectați „liniile de blur”. Nu uitați că în acest demers dacă țineți apasată tasta [Shift] și marcați cu mouse-ul locul de început și de sfârșit a acțiunii uneii (de unde și până unde să întindă pixelii), Photoshop va trasa o linie dreaptă.

5 IMPRIMAREA SENZAȚIEI DE MIȘCARE A MAȘINII



Impresia de viteză pare reală, deși am aplicat doar câteva operații asupra unei imagini statice. Pentru a vă convinge de rezultat și pentru că o imagine face cât o mie de cuvinte, iată un „Before and After”.



Efectul „WOW”

Câteva moduri simple și eficiente de a transforma o fotografie banală într-una care să aducă exclamații de admirație din partea privitorului.

Alexandru Sinov

De foarte multe ori fotografia este o chestiune de moment, în care încercăm să surprindem un anumit subiect într-un anumit context. În cazul în care nu suntem profesioniști într-ale fotografiei suntem de multe ori puși în imposibilitatea de a regla aparatul foto așa cum am face-o în condiții ideale. Din fericire, cu ajutorul Adobe Photoshop există posibilitatea de a îmbunătăți fotografiile realizate cu setări mai puțin potrivite.

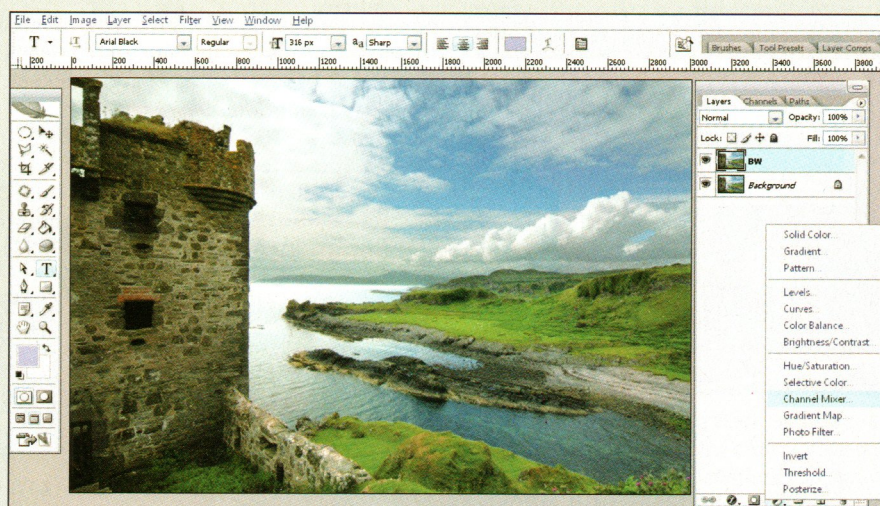
Peisaj desprins din vis

Ați avut vreodată impresia că un peisaj este desprins parcă din vis, că totul este perfect și la locul lui? Din păcate, în momentul în care încercați să realizați o fotografie asemănătoare, realizați că aparatul foto nu a reușit să captureze și atmosfera dorită. Totuși, în câțiva pași simpli puteți obține o imagine mult mai bună, apropiată de realitate.



1 DUPLICARE LAYER

După ce ați deschis imaginea în Photoshop, duplicați layer-ul prin comanda *Layer-Duplicate Layer*; denumiți noul layer „BW”. Creați un channel mixer ca și adjustment layer (*Layer-New Adjustment Layer-Channel Mixer*).



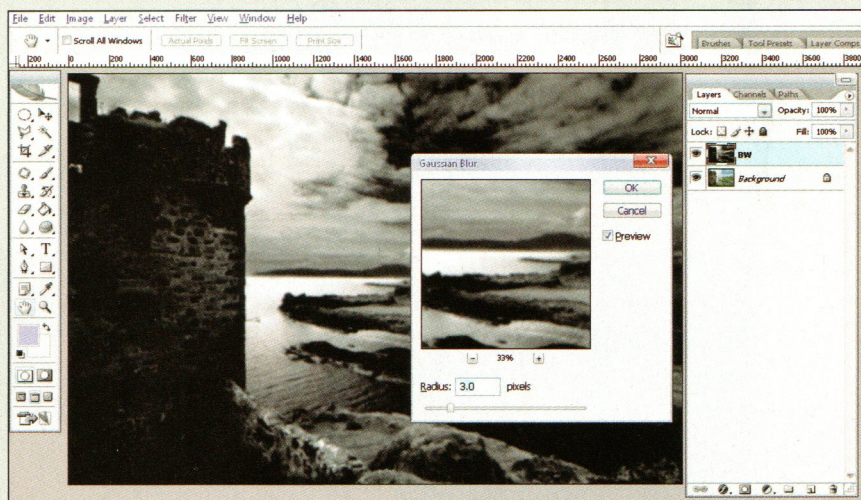
2 TRANSFORMAREA IMAGINII ÎN ALB-NEGRU

Setați modul de culoare pe *Monochrome* prin activarea căsuței omonime și modificați parametrii într-un mod asemănător cu cel din imagine. În general veți modifica canalele *Blue* și *Green*, alterând totodată și valoarea *Constant*. În principiu trebuie să obțineți o imagine alb-negru cu un contrast foarte ridicat.



3 BLURAREA IMAGINII

Acum faceți clic dreapta pe layer-ul Channel Mixer și selectați *Merge Down*. Aplicați un filtru Gaussian Blur prin comanda *Filters-Blur-Gaussian Blur*. Încercați să blurați imaginea puternic, dar nu irecognoscibil. Pentru exemplul de față am ales o valoare de 3.0, aceasta se pretează pentru multe din cazuri.



4 REDUCEREA OPACITĂȚII

Setați *Darken* ca mod de transfer al acestui layer (BW) și reduceți-i opacitatea pentru a permite și celorlalte culori să „treacă”. O valoare din intervalul 25-60 se pretează cel mai bine.

Et voilà! O imagine, chiar dacă este bine expusă și bine calibrată din punct de vedere cromatic, brusc devine mult mai atragătoare și misterioasă.



Readucerea la viață a culorilor

Mergem în vacanțe (slavă Domnului!) și bineînțeles că aparatul foto este un accesoriu de nelipsit. Invariabil, la un moment dat simțim nevoia să immortalizăm peisajul mirific în care ne aflăm. Dar ce ne facem atunci când rezultatul pare să nu fie chiar conform realității? Răspunsul este: Photoshop Color Enhancement!

Pentru acest proces vom folosi doar Adjustment Layers, pentru a altera fotografia într-un mod non-destructiv. Cu alte cuvinte, dacă nu ne satisface rezultatul, putem reveni oricând asupra oricărei setări.

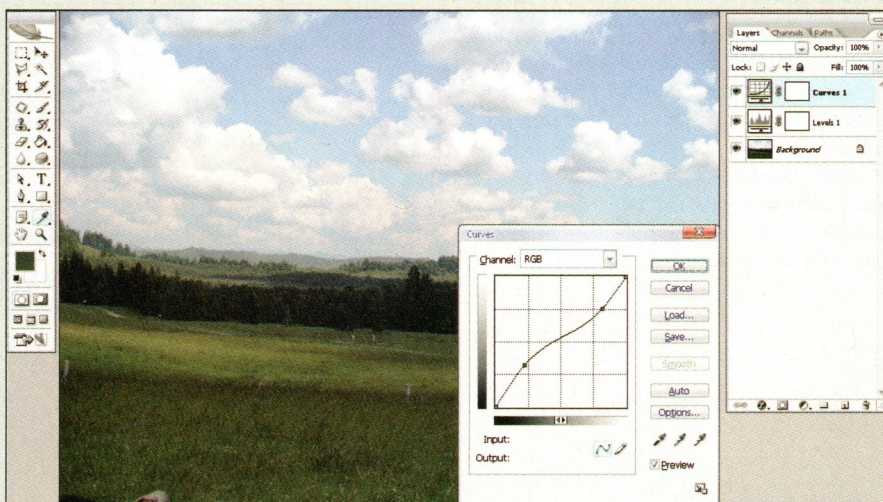
1 BALANSUL

Pentru început aplicați apelați *Levels* (*Layer-New Adjustment Layer-Levels*) și dați clic pe *Auto*. Un balans bun al albului este de dorit pentru a obține un rezultat cât mai bun.



2 CURVES

Imaginea este foarte subexpusă, așa că vom apela la *Curves* (*Layer-New Adjustment Layer-Curves*) pentru a readuce la viață tonurile pierdute. Vom încerca să „luminăm” tonurile închise și să închidem puțin tonurile deschise. Astfel vom obține echilibrul dorit între lumini și umbre.

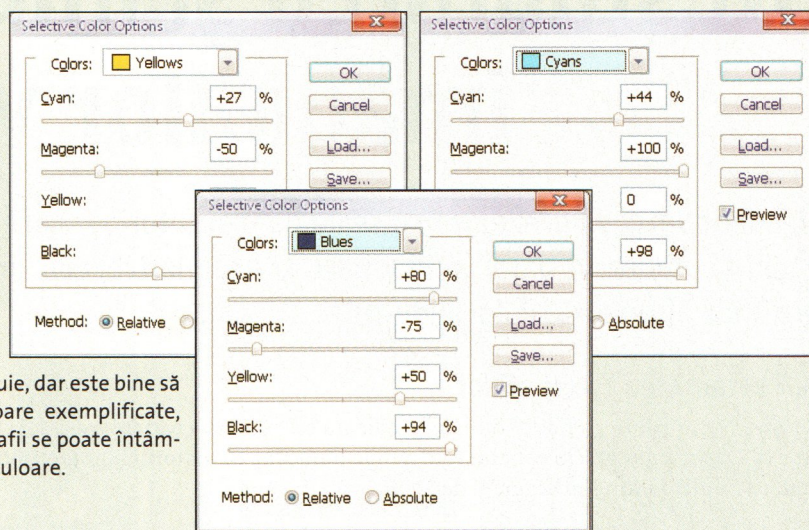


3 SELECTIVE COLOR

Acesta este pasul decisiv al micii noastre sesiuni de retușare. Cu ajutorul opțiunii Selective Color (*Layer-New Adjustment Layer-Selective Color*) vom altera selectiv culorile fotografiei, dându-i în sfârșit acel aspect mult dorit.

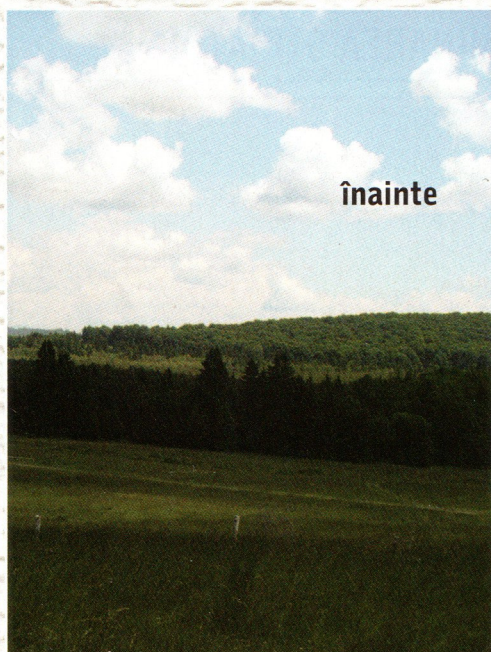
Analizând imaginea, constatăm că nici una dintre culorile primare (RGB – Red, Green, Blue) nu este în stare cât de cât pură, ci sunt amestecate. În general responsabil pentru acest melanj este aparatul foto, care din cauza lentilei și a senzorului CCD contaminează culorile cu diverse proporții de Cyan și Magenta.

Ajustările ce urmează să le facem nu sunt bătute în cuie, dar este bine să le aplicați numai asupra celor trei canale de culoare exemplificate, Yellow, Cyan și Blue. Totuși, în cazul anumitor fotografii se poate întâmpla să fie nevoie de ajustări și pentru alte canale de culoare.

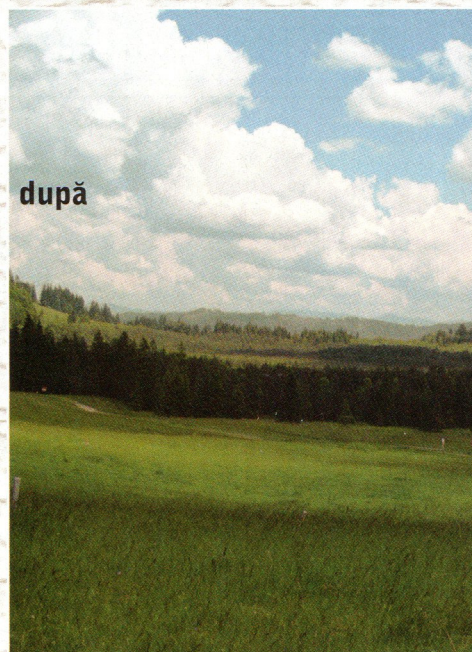


4 REÎNCADRARE

Acum nu mai este necesară decât o mică operațiune pentru a elimina orice element care strică armonia peisajului. Folosind unealta Crop, selectăm zona de interes, „decupăm” imaginea și iată că am obținut o fotografie perfect încadrată și cu o paletă cromatică deosebită.



înainte



după

Așa cum puteți vedea, este o diferență între imaginea inițială și cea finală.

În funcție de subiecte și de cât de bune sunt imaginile inițiale, puteți obține îmbunătățiri mai vizibile sau mai puțin sesizabile. Oricum, merită să încercați.

Restaurarea și îmbunătățirea imaginilor vechi

În continuare, vă prezentăm o serie de trei tutoriale care vă vor ajuta să aduceți fotografiile vechi la starea inițială, să îndepărtați urmele trecerii timpului sau chiar să dați viață fotografiilor alb-negru, colorându-le!

Andrei Licherdopol

A. Restaurarea fotografiilor

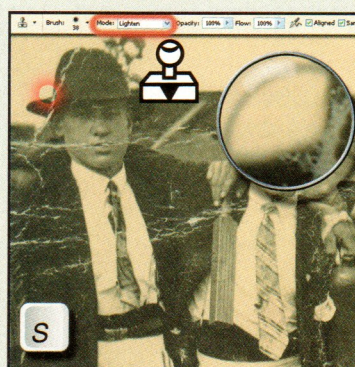
Recondiționarea fotografiilor vechi de familie nu este o treabă tocmai ușoară, ci un demers destul de complex. În workshop-ul de față vă arătăm cum puteți restaura fotografiile bunicilor cu ajutorul lui Photoshop, astfel încât să minimizați efectele îmbătrânirii, fără însă a pierde structurile fine și detaliile.

1 DESCHIDEREA ORIGINALULUI



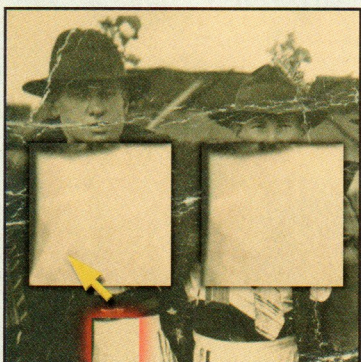
Această fotografie veche a celor doi flăcăi a suferit considerabil de pe urma trecerii timpului. Pot fi observate două tipuri de striții: cele deschise pe fundal întunecat și cele întunecate pe suprafețele deschise. Cea mai bună soluție este prelucrarea separată a acestora.

2 ESTOMPAREA DUNGILOR



Selectați Stamp Tool din paleta de unelte a lui Photoshop sau activați-o cu ajutorul tastei [S]. Alegeți opțiunea *Lighten* în câmpul *Mode*, astfel încât unealta să copieze doar pixelii sursă mai deschisi decât cei din poziția țintă. În acest fel dispar dungile întunecate.

3 ATENȚIE LA LUMINOZITATE



Problematică este retușarea suprafețelor cu nivele diferite de luminosități, ca în cazul acestui șorț. Începeți cel mai bine cu transformarea zonelor mai întunecate. Dacă vă ocupați direct cu cele mai luminoase, riscați să obțineți dungi inestetice precum în exemplul nostru, în stânga.

4 ELIMINAREA STRIAȚIILOR



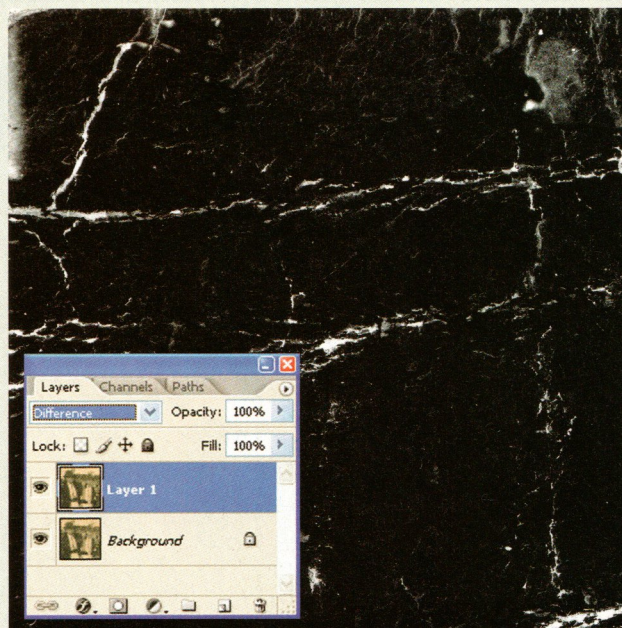
Pentru estomparea dungilor deschise la culoare, setați modul uneltei Stamp pe *Darken*. Procedați invers: de exemplu în cazul pălăriei, nu corectați direct cu tonurile cele mai închise, ci acoperiți mai întâi cu tonuri nu foarte întunecate, apropiindu-vă de rezultatul dorit treptat, în pași mărunți.

5 RETUȘAREA DETALIILOR



Dacă vă interesează rezultate de primă clasă, nu vă puteți baza pe mijloacele auxiliare automate ale editorului de imagini. De aceea, va dura ceva până când imaginea originală digitalizată va arăta ca versiunea retușată de mai sus. Multă muncă presupune restaurarea detaliilor distruse precum gura sau ochii.

6 CONTROLAREA REZULTATULUI



Ca de obicei de altfel, și de această dată este obligatoriu să lucrați cu un duplicat al fotografiei originale. Trageți-l pe acesta peste versiunea corectată și, în fereastra de layere, selectați modul *Difference*. Zonele luminoase arată unde diferă cele două imagini una față de cealaltă.

7 PICTURĂ PE CANALUL ALPHA



O alternativă la estompare este filtrul *Dust & Scratches* din Photoshop. Totuși, și în acest caz trebuie să vă asigurați că nu veți face corecțiile decât pe zonele dorite. Pictați, așadar defectele pe canalul alpha (în stânga ca mască roșie), pentru a le face mai vizibile.

8 UTILIZAREA FILTRELOR SPECIALE

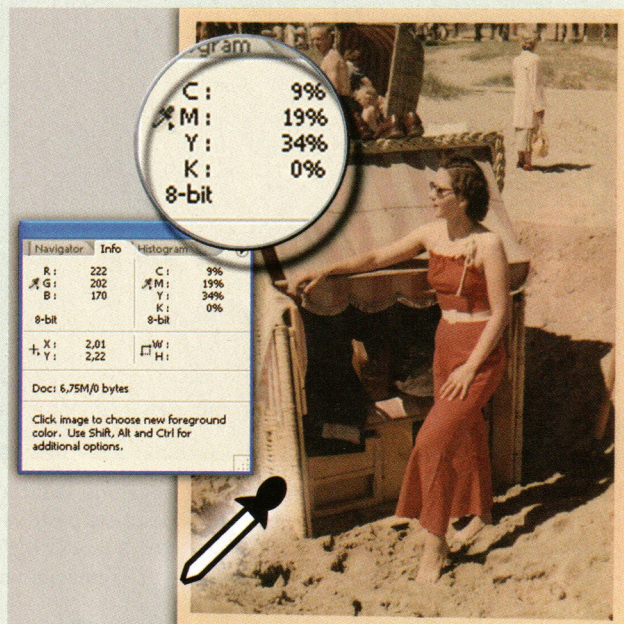


O valoare prea mare selectată face de regulă inutilizabil filtrul *Dust & Scratches* (stânga). Dacă aplicați mască pictată, inversată, pe un layer duplicat (dreapta), atunci rămân vizibile doar striațiile retușate ale layer-ului.

B. Adio fotografiilor îngălbenite!

Hârtia fotografică se îngălbenește în timp, mai ales atunci când fotografiile vechi au stat mult timp în sertare întunecate. Vă oferim în cele ce urmează câteva metode cu ajutorul cărora puteți elimina colorația galbenă specifică imaginilor vechi. Dacă unul nu funcționează, apelați la alt procedeu.

1 DESCHIDEREA FOTOGRAFIEI



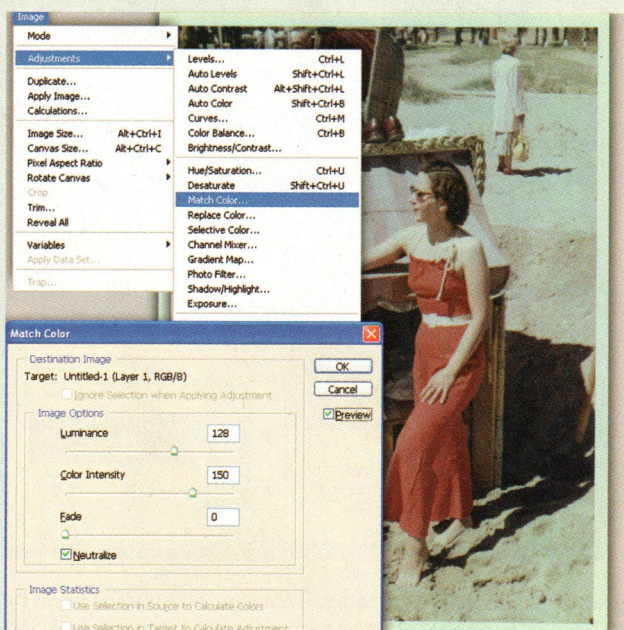
Marginea acestei fotografii de vacanță făcută prin anii '50 ar trebui să fie de fapt albă. Valorile CMYK din fereastra Info arată însă nivele mari de galben și magenta. Chiar și valorile RGB (ceva mai greu de interpretat) indică, așa cum era de așteptat, un nivel scăzut de albastru.

2 CORECȚIA TONURILOR



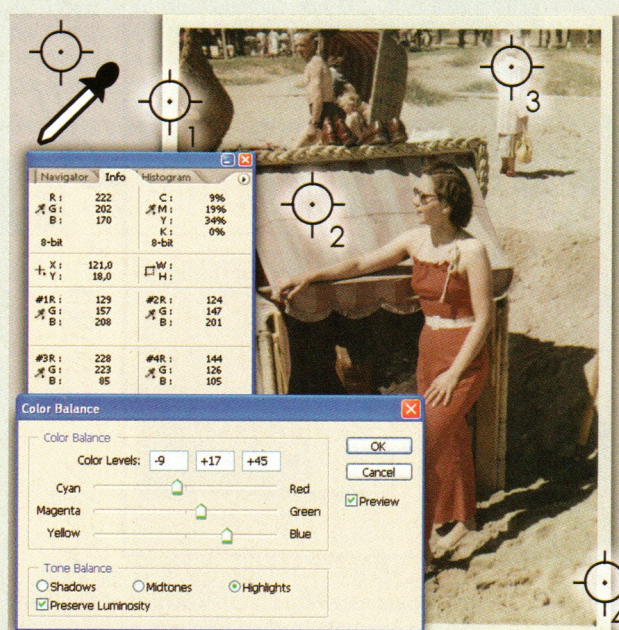
Cea mai simplă, și adesea suficientă, metodă este aplicarea unei corecții automate a tonurilor în Photoshop, via *Image-Adjustments-Levels*. Dacă nu obțineți un rezultat satisfăcător, faceți un clic pe o porțiune realmente albă cu pipeta albă în fereastra *Levels*.

3 ELIMINAREA TENTELOR



Funcția Match Color (disponibilă la Photoshop CS) vă ajută, prin bifarea opțiunii *Neutralize*, la eliminarea tentelor de culoare din imagine. Pentru un rezultat cât mai reușit ajustați, dacă este nevoie, și cursoarele pentru *Luminance*, *Color Intensity* și *Fade*.

4 MĂSURAREA CULORII



Când rezultatul trebuie să fie absolut perfect, unealta Color Sampler Tool vă permite stabilirea a patru puncte de măsurare, ale căror valori sunt afișate în fereastra *Info*. În acest fel puteți controla balansul de culoare existent în lumini, în special de la galben la albastru.

C. Colorarea fotografiilor

Cea mai importantă regulă la colorare este să nu lucreți niciodată cu originalul, ci să faceți modificările într-un layer. În acest fel puteți mai târziu să ștergeți, să micșorați opacitatea sau să aplicați un blur. Încă ceva: utilizați câte un layer pentru fiecare colorație executată.

1 REALIZAREA UNUI LAYER NOU



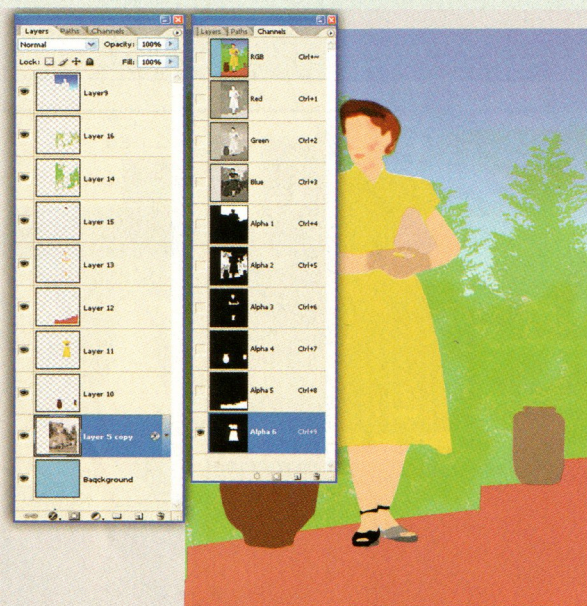
Înainte de a purcede la colorare, reduceți mai întâi toate nivelele de culoare, cu ajutorul comenzii *Image-Adjustments-Desaturate* (sau utilizați combinația de taste [Shift] + [CTRL] + [U]). Creați, în paleta de layere un nou layer și asignați-i un mod, de preferință *Color* sau *Multiply*.

2 COLORARE PE LAYERE



Nu colorați direct pe original! În acest fel nu veți mai avea posibilitatea realizării unor corecții ulterioare. Cel mai bine este să realizați layere individuale pentru suprafețele diferite precum pielea, vasul sau plantele din imagine. Pentru culorile mai închise, precum cele de pe trepte și păr, indicat este modul *Multiply* pentru layer.

3 UMLEREA CU CULOARE



Colorarea unor suprafețe mari cu pensula este complicată și de durată. Puteți pregăti mai rapid o umplere pe selecții, dacă realizați pentru toate elementele măști pe canalele alpha. Le încărcați apoi ca selecții în layer-ul nou și le umpleți cu o culoare în modul corespunzător.

4 AJUSTAREA OPACITĂȚII



Imaginea finală colorată ar trebui să arate cam așa. Pentru aceasta, ajustați opacitatea fiecărui layer individual. Exemplul nostru a mai beneficiat de un blur ușor, fiind prelucrat de asemenea și cu filtrul *Add Noise*, desigur la intensitate scăzută.

Fotografii care întrec limita

Nu ar fi frumos dacă ar exista aparate care să facă fotografii tridimensionale, ca în filmele S.F.? Desigur, ar fi nemaipomenit și sunt convins că vor fi inventate, dar până atunci Photoshop vă poate da o mână de ajutor.

Alexandru Sinov

Probabil ați mai văzut asemenea imagini, în care senzația de 3D este dată de un element care pare să „iasă” din imagine. O asemenea imagine cvasi-tridimensională se poate face foarte ușor, dacă urmați pașii descriși în workshop-ul de față.

1 SELECȚIA ELEMENTELOR PENTRU MONTAJ

După ce deschideți imaginea pe care doriți să o transformați într-una tridimensională, redenumiți layer-ul imaginii „base”. Creați un nou layer sub „base” și umpleți-l cu negru. Cu ajutorul unelei Rectangular Marquee Tool trasați conturul pozei; luați în considerare elementul care doriți să fie în afara fotografiei. Cu selecția activă, dați clic dreapta și alegeți *Transform Selection*. Acum sunteți în modulul de alterare a selecției făcute. Tot cu clic dreapta folosiți instrumentele puse la dispoziție pentru a schimba perspectiva viitoarei margini a fotografiei (vezi exemplul). Din păcate nu există o rețetă secretă pentru a altera perspectiva, ea diferă în funcție de imagine și de ceea ce doriți să obțineți. După ce sunteți mulțumiți de rezultat, acceptați setările.



2 INTERIOR ȘI EXTERIOR



Duplicați layer-ul „base” de două ori (*Layer-Duplicate Layer*) și numiți copiii „intern” și „extern”. Prin comanda *Layer-Layer Mask-Reveal Selection* aplicată pe layer-ul „intern” mascați excesul de imagine; acest layer va reprezenta interiorul fotografiei. Pentru a vedea rezultatul, ascundeți layer-ul „extern”. Selectați masca ([Ctrl]+clic pe thumbnail-ul măștii) și creați un layer nou, deasupra lui „intern” și numiți-l „margină”. Clic dreapta pe imagine și alegeți *Stroke*. Parametrii fișii sunt *Inside* pentru orientarea față de selecție și culoarea albă (cel puțin în cazul exemplului de față); grosimea conturului variază de la caz la caz.

3 EXTRAGEREA SUBIECTULUI

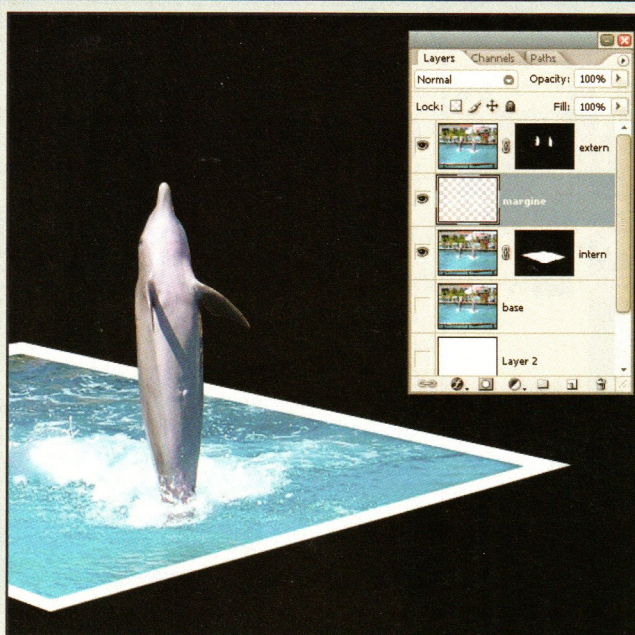
Acum ne vom folosi de layer-ul „extern” pentru a extrage subiectul din mediul ambiant. Sunt mai multe metode de lucru care variază în funcție de subiectul fotografiei. În cazul meu, pentru că delfinii au un contur relativ simplu, voi folosi *Pen Tool* pentru a trasa zona de extracție.



Pentru a vedea în ce zone marginea se intersectează cu subiectul, micșorați opacitatea layer-ului „extern” la 80-90%. După ce am trasat conturul fiecărui delfin, am salvat path-ul creat prin comanda *Save Path*.

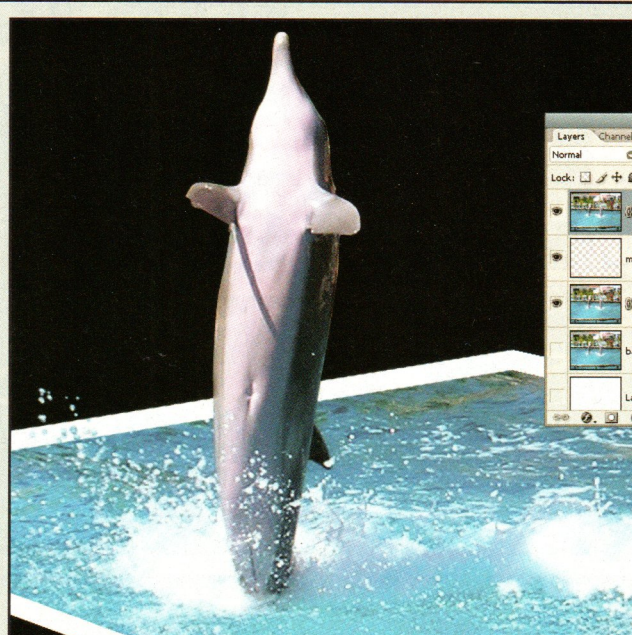
O altă metodă care se pretează bine pentru subiectele cu margini complicate constă în crearea unui *Layer Mask*, după care, cu ajutorul unelei *Brush Tool* setată pe culoarea neagră, se șterge excesul; în cazul în care greșiți, setați culoarea activă pe alb și refaceți zona. Procedeu este non distructiv, așa că puteți repeta operațiunea de câte ori doriți.

4 LAYER MASK



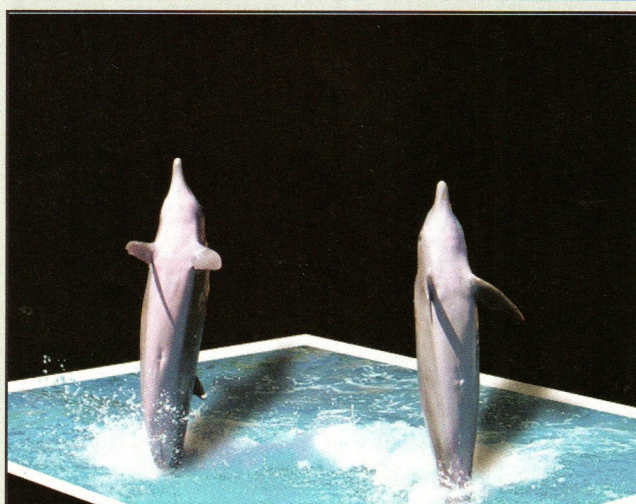
Odată create path-urile, în fereastra Paths Țineți tasta [Ctrl] apăsată și selectați transparența path-ului; veți crea o selecție după path-ul creat. În exemplul de față a fost nevoie de selectarea a două path-uri, așa că trebuie să mă folosesc de combinația [Ctrl]+[Shift]+clic. Cu selecția activă, creați un Layer Mask prin același procedeu cu care ați mascat partea internă a fotografiei. Readuceți opacitatea layer-ului „extern” la 100%.

5 MAI MULTE DETALII



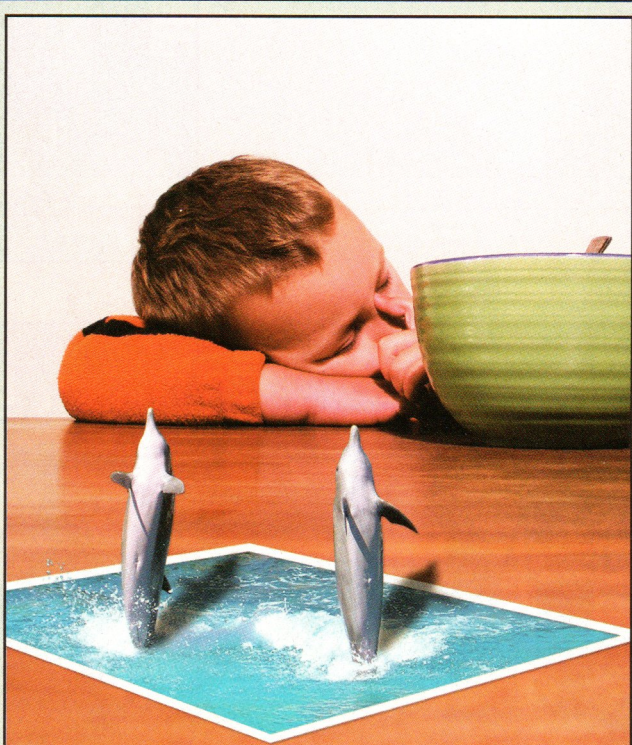
Pentru un efect mai impresionant încercați să introduceți câteva detalii suplimentare care „să iasă” din fotografie. În cazul meu pot „scoate” câțiva stropi de apă. De data aceasta nu voi mai folosi metoda cu paths, ci cu Brush Tool și foreground-ul pe alb voi șterge masca în câteva locuri.

6 MAI MULT REALISM



Delfinii fiind „ieșiți” din fotografie, vor arunca o umbră. Pentru aceasta este nevoie de Lasso Tool pentru a trasa un contur grosier al delfinilor. Creați un nou layer sub „extern” și numiți-l „umbra”. Cu selecțiile active, umpleți layer-ul cu negru. Deselectați prin comanda *Select-Deselect* și cu instrumentele *Edit-Transform* deformați umbrele într-un mod în care să reflecte perspectiva fotografiei. Reduceți opacitatea layer-ului „umbra” la o valoare de 50-60% și aplicați un Gaussian Blur (*Filter-Blur-Gaussian Blur*) care să estompeze puternic marginile dar fără să reducă umbra la o pată indefinibilă. În cazul în care umbra pică și pe layerul „intern”, aplicați un layer mask și stergeți excesul. Setați modul de transfer al layer-ului „umbra” pe *Multiply*.

7 REALIZAREA COLAJULUI



Acum nu mai rămâne decât să preluați imaginea transformată în fotografia căreia vreți să-i dați senzația de tridimensional. Rezultatul va fi similar cu cel obținut de mine sau chiar mai bun. Vă doresc succes!

CHIP BETA TEST
Download eu

Upload-uri 36556 | Review-uri 5136 | Întrebări: 284 | Membri: 216918
Download CHIP.eu | Căutare avansată

Logare | înregistrare | FAQ

CATEGORII

- Internet, Online & Web
- Foto & Grafică
- Desktop & Modding
- Audio & Video
- Burning & DVD
- Jocuri & Divertisment
- Tuning și Sistem
- Securitate și Ajutor
- Birou și Finante
- Handheld & Mobile
- Linux
- MacOS

LOGIN MEMBRI

Nume de utilizator
Parola
☐ Remember me
Logare

Am uitat parola!
Înregistrează-te acum

PROGRAME NOI

A Nightmare on Elm Street Wallpaper 1
Amityville Horror Wallpaper 1
Friday 13th Wallpaper 1
Halloween Wallpaper 1
Poltergeist Movie Wallpaper 1
Carom3D 4.54
3ivx MPEG-4 5.0.16
JetAudio 7.0.3.3016
MuvAudio 2.0.0.175
Power Tab Librarian 1.0.0.175

FREEWARE

A Nightmare on Elm Street Wallpaper 1
Amityville Horror Wallpaper 1
Friday 13th Wallpaper 1
Halloween Wallpaper 1
Poltergeist Movie Wallpaper 1
Carom3D 4.54
JetAudio 7.0.3.3016
MuvAudio 2.0.0.175
Power Tab Librarian 1.0.0.175
ReminderFox 1.4.1

Home

Bine ați venit!

Download-ul Zilei: Mozilla Thunderbird 2.0

Download-ul Zilei: Mozilla Thunderbird 2.0 este o aplicație pentru managementul mesajelor e-mail care oferă un nivel ridicat de securitate și care vă ajută să evitați atacurile de pe internet și să preveniți cazurile în care ați putea da fără voie datele personale unor persoane rău intenționate. Thunderbird este oferit cu mai multe skin-uri diferite, așa că poate fi setat după propriile D-văstră preferințe.

Continue

REVIEW-URI NOI

Vista Transformation Pack 6.0
Visualize Her 1.0
Google Desktop 5.0
CDEX 1.51
SmartFTP 2.0 Build 1000
CuteFTP Home 8.0
Free Download Manager 2.1
Adobe Photoshop CS3 Demo 10.0
Pidgin 2.0.2
VistaCG 1.0.0.1

Afișează tot

CELE MAI BUNE REVIEW-URI

marcugen: Visualize Her 1.0 nu merge

Shyne_me: Windows Live Messenger 8.1 Windows Live Messenger 8.1 aduce laolaltă utilizatori Yahoo! Messenger cu care utilizează MSN...

Shyne_me: CCleaner 1.37 CCleaner, este din punctul meu de vedere unul dintre cele mai bune utilitare pentru un PC. Își face...

sneferu: Windows Media Player 11.0 O alternativă demnă de lăsat în seama, o interfață nouă, funcții noi, servicii noi, etc.

sneferu: Foobar2000 3.0 Dragut joul. Având în vedere ca este free și conține mai multe jocuri pentru care si snooker si dau un...

Afișează tot

CELE MAI BUNE RĂSPUNSURI

Este dragut joul... (Rating-uri utile: 0)

Adobe Reader 8.0 (Utilitare PDF) Săbe omieva ce mai aduce în plus față de versiunea trecută...

Aduce câte ceva, cel mai bine instalează-l și vezi tu... (Rating-uri utile: 0)

Afișează tot

Amityville Horror Wallpaper 1

Friday 13th Wallpaper 1

Halloween Wallpaper 1

Poltergeist Movie Wallpaper 1

Carom3D 4.54

JetAudio 7.0.3.3016

MuvAudio 2.0.0.175

Power Tab Librarian 1.0.0.175

ReminderFox 1.4.1

Hamachi 1.0.2.2 Descărcări 362 (Utilitare pentru rețea)

AVS TV Box 1.4.5 Beta Descărcări 172 (Software pentru carduri TV)

Nero 7.7.5.1 Descărcări 364 (Burnere)

SiSoft Sandra Lite XI 11.2.2 Descărcări 352 (Benchmark-uri)

FILTRU DOWNLOAD

Filtrează după:
Toate categoriile
Reîmprospătare

PROGRAME TOP NOI

Visualizare Doar titlurile | Include sumarul | Include fotografiile

Halloween Wallpaper 1 (Iulie 11, 2007)
Halloween Wallpaper for your PC
Continue

Friday 13th Wallpaper 1 (Iulie 11, 2007)
Friday 13th Wallpaper 1
Continue

Poltergeist Movie Wallpaper 1 (Iulie 11, 2007)
Poltergeist Movie Wallpaper 1
Continue

A Nightmare on Elm Street Wallpaper 1 (Iulie 11, 2007)
A Nightmare on Elm Street Wallpaper 1
Continue

Intră în prima comunitate europeană de download din România

<http://download.chip.eu/>

Peste 4000 de programe Platformă web 2.0 interactivă Interfață în 8 limbi de circulație internațională

Concurs cu premii

Saving: 1x Sistem de boxe 5.1 Altec Lansing

Saving: 10x Abonament la revista CHIP pe 6 luni

Saving: 1x Pendrive USD de 4 GB

Saving: 2x Pendrive USD de 2 GB

Saving: 4x Pendrive USD de 1 GB

Saving: 10x Abonament la revista PC-Practic pe 6 luni

CHIP

CONCURS: FOTOGRAFIAZĂ ȘI POTI CÂȘTIGA UN CANON EOS 400D



FOTO-VIDEO

FOTO-VIDEO

octombrie 2007

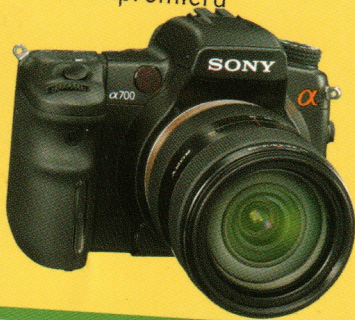
ISSN 1453-7079

10 LEI

NOUȚĂȚI

► SONY ALPHA 700

Noul DSLR al celor de la Sony, în avangardă



PRACTICĂ

► Fotografiere norilor:

Sfaturi, momente propice pentru surprinderea formelor efemere

► Corectarea detaliilor:

Idei valoroase pentru sublinierea texturilor și detaliilor în fotografii

► Developarea imaginilor RAW:

Cizelarea fotografiilor în format RAW și revigorarea culorilor

ACCESORII

► Mici, dar utile:

Accesorii utile, de la rucsacuri la lentile de conversie și filtre

PE CD

- Editoare foto și video
- Filtre și plugin-uri
- Convertitoare video
- Diverse utilitare



DIGITAL

CELE MAI NOI TENDINȚE FOTO

Procesor rapid

Domeniu dinamic extins

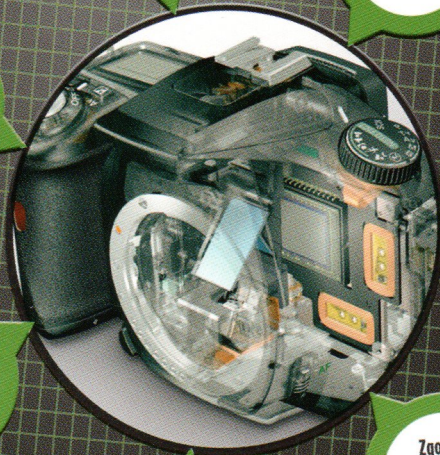
Sisteme automate optimizate

Rezoluții mari

Editare de imagine integrată

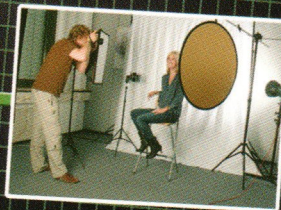
Prețuri în scădere

Zgomot de imagine redus



MINI-STUDIOUL PORTABIL

VARIANTĂ DE STUDIO FOTO IEFTIN ȘI RAPID



CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII OCTOMBRIE!